週刊 セガ次期機種の真相に迫る!?/スーパーロボット大戦F/超絶的ボリューム!

SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1997/Vol.34
10/3・10
特別定価350円

◆特報!

スーパーロボット大戦F
センチメンタルグラフティ
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO

サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ
白き魔女〜もうひとつの英雄伝説〜
シャイニング・フォースIII
新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
街/ソニックR/プリンセスクエスト
サターンボンバーマンファイト!!
ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜

超ブアツい!
2週合併号なので350円なんです

特集◆ソニックからラストブロンクス、トップスケーターまで

ゲームとファッションのスウィートな関係

◆セガサターン最新ソフト満載!
七つ風の島物語/CULDCEPT
機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
サムライスピリッツ天草降臨

◆セガサターンCOMPLETE GUIDE! デザイア/ストリートファイターコレクション

SEGASATURN

SOFT BANK

人生って短い。だけど、秋の夜は長い。

江戸時代版「桃鉄」がサターンに登場!新キャラ「ボンビー大魔王（キングビンボーのご先祖様）」や、「サイコロ30個振り」などさらに過激になった悪行の数々も必見だ。●9/25発売予定●¥6,800●ジャンル：ボードゲーム

桃太郎道中記

1995秋〜1996春まで放映された「新世紀エヴァンゲリオン」の映像をデータベース化。トレーディングカードも手に入るミニゲームも楽しめるファン垂涎のソフトだ。●9/25発売予定●¥4,800●ジャンル：デジタル・カード・ライブラリ

新世紀エヴァンゲリオン
デジタル・カード・ライブラリ

プロ野球 グレイテストナイン
'97 メークミラクル

今年の春に発売された大ヒット作「プロ野球 グレイテストナイン'97」が、最新データをひっさげて完全リニューアル。「1997ペナント」モードは、超リアルだ。●9/25発売予定●¥5,800●ジャンル：スポーツ（野球）

セガサターンフェスタ
IN 東京ジョイポリス

●第三日曜日はセガサターンの日。
9月21日(日)はエニックスの「七ッ風の島物語」特集。

今月のミス・セガサターンフェスタ
瀬野陽子 さん

ハドソン ネイティブ

SOMEWHERE ELSE…

DAM!

CRASH!!

撃つ、投げる、極める！華麗な3Dフルポリゴングラフィックスで展開する絶対な闘い。アーケード版なみのスリルとクオリティが楽しめるぞ。
●10/9発売予定●¥5,800●対戦格闘

「デッド オア アライブ」

LADYS and GENTLEMAN! THIS PRESENTS. NEW COMMER SHOW!!

BOY!

プレイヤーの意思によってストーリーからエンディングまでが変化する、マルチシナリオ、マルチエンディング採用の新感覚RPG。ちょっとやそっとじゃ、飽きさせないぞ。
●9/25発売予定●¥6,800●ジャンル：シミュレーションRPG

ゼルドナーシルト

一刻の猶予もならない！
自分たちのような戦乱の犠牲者を
これ以上増やしてはいけないんだ！

This is COOL

SEGA SATURN

ISSUE #2

R O R E T O

FEATURING

Wanna PLAY?!

Hah!?

ハズさないのが、
サターンのソフト。

希望小売価格
¥20,000（税別）

Next：ISSUE #3!!

■価格は消費税別の標準小売価格です。
※「R.P.G」は（株）バンダイの登録商標です。

SEGA SATURN

株式会社 セガ・エンタープライゼス
〒144 東京都大田区羽田1－2－12 お客様相談センター
0120－012235 受付時間 月～金10:00～17:00（祝祭日除く）

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

先進機能、最新ソフトで ラインアップ一新。

Pentium® IIプロセッサ、CD-Rなど、最先端のハード性能。

高速CPU「Pentium® II プロセッサ」「MMX® テクノロジ Pentium® プロセッサ」を採用。さらに高速SDRAMや、DirectX対応3Dアクセラレータ、CD-Rドライブなど、時代をリードする先進ハードウェアを満載。

写真提供：インテル株式会社

MMX® テクノロジ対応ソフトなど、ベストセラーソフト満載。

MMX®対応の「Adobe PhotoDeluxe™」や3Dゲーム「G-NOME」を標準搭載（SIII16Aを除く）。3通りの組み合わせから選べる* ワープロ＋表計算、実用ツール、ホームソフトまで各種最新ベストセラーソフトを満載。

※（①一太郎8＋ロータス1-2-3 97、②Word97＋Excel97、③OASYS＋ロータス1-2-3 97）

買ったその日から、インターネットが思いのまま。

E-mail、ブラウザはもちろん、プロバイダ契約からホームページ作成まで揃った多彩なインターネットツール。さらに、便利なインターネットオートパイロット「ロータス ウェブリケータ」も搭載。

初心者でも安心。「ひとりで学べるシリーズ」CD付き。

「かるがるパソコン入門」CDに加え、「一太郎8＆Lotus1-2-3 97の虎の巻」または「Word97＆Excel97の虎の巻」CDを添付。例題を参照しながら、パソコンの基本操作やワープロ、表計算ソフトを学習できます。

※OASYSモデルには虎の巻CDは添付されません。

ドンと来い。

intel inside pentium® PROCESSOR

MMX® intel inside pentium® PROCESSOR

MMX® intel inside pentium® II PROCESSOR

夢をかたちに
信頼と創造の富士通

インターネットお客様サポートページ「必見情報」

新しいデスクパワーには、インターネットのサポート情報に接続できるワンタッチアイコンを採用。
いつでも、お使いの機種に関する最新Q&A、ドライバアップグレード、サポート情報などがすぐに取りだせます。

インターネット富士通パソコン情報ページ「FM WORLD」 http://www.fujitsu.co.jp/hypertext/fmworld/

フトを満載して、
余裕の新デスクパワー。

FUJITSU

先進機能満載の スタンダードモデル

新登場

DESKPOWER SⅢ165

FMV-DESKPOWER SⅢ165

●MMX® Pentium®プロセッサ-166MHz ●15型ディスプレイ●32MBメモリ(SDRAM) ●2.6GBハードディスク ●最大16倍速CD-ROM ●33.6KbpsFAXモデム(DSVD対応) ●3Dアクセラレータ「ATI社 3D RAGE™Ⅱ+」●ソフトWAVE TABLE対応

一太郎モデル・OASYSモデル **313,000円**(税別)
Wordモデル **318,000円**(税別)

拡張性に優れた、タワー型 ハイスペックモデル

新登場

DESKPOWER TⅢ20

FMV-DESKPOWER TⅢ20

●MMX® Pentium®プロセッサ-200MHz ●ダイヤモンドトロン17型ディスプレイ●32MBメモリ(SDRAM)●3.2GBハードディスク●最大20倍速CD-ROM●33.6KbpsFAXモデム(DSVD対応)●3Dアクセラレータ「S3社 ViRGE/VX™」●VRAM:4MB●サウンドブラスター AWE64 Compatible

一太郎モデル・OASYSモデル **448,000円**(税別)
Wordモデル **453,000円**(税別)

デスクパワーシリーズ仕様一覧

		スタンダード				ハイスペック				
モデル		SⅢ16A	SⅢ165	SⅢ167	TⅢ16	SⅢ20B	SⅢ20	TⅢ20	SⅢ23	TⅢ23
CPU		Pentium®プロセッサ-166MHz	MMX® Pentium®プロセッサ-166MHz			MMX® Pentium®プロセッサ-200MHz			Pentium®Ⅱプロセッサ-233MHz	
ディスプレイ		15型		17型(薄型)		オプション	17型(薄型)	17型(ダイヤモンドトロン)	17型(薄型)	17型(ダイヤモンドトロン)
メモリ		32MB(SDRAM)				32MB(SDRAM)			32MB(EDO-DRAM)	
ハードディスク		1.7GB	2.6GB			3.2GB				
CD-ROM		8倍速	最大16倍速			最大16倍速		最大20倍速	CD-R 読込み:8倍速 書込み:2倍速	
FAXモデム		33.6Kbps	33.6Kbps(DSVD対応)			33.6Kbps(DSVD対応)				
価格(税別)	一太郎モデル OASYSモデル	268,000円	313,000円	358,000円	388,000円	333,000円	398,000円	448,000円	523,000円	598,000円
	Wordモデル	273,000円	318,000円	363,000円	393,000円	338,000円	403,000円	453,000円	528,000円	603,000円

用途に合わせて選べるスペシャルモデル

◯テレビ電話もできるコミュニケーション・モデル。
FMV-DESKPOWER SCⅢ16　373,000円(税別)より
◯大容量データの管理に便利なMOモデル。
FMV-DESKPOWER TⅢ20M　508,000円(税別)より
◯先進メディアに対応したDVDモデル。
FMV-DESKPOWER TⅢ20D　548,000円(税別)より

Genuine Microsoft Products　Designed for Microsoft® Windows®95

全機種新登場

FMV DESKPOWER

Pentium、MMXはインテル社の登録商標です。また、Intel Insideのロゴはインテル社の商標です。Microsoft、Windowsは、米国マイクロソフトコーポレーションの米国およびその他の国における登録商標です。また、DirectXは、Microsoft Corporationの商標です。3D RAGEは、ATI Technologies INCの商標です。ダイヤモンドトロンは、三菱電機の登録商標です。一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。Lotusは、米国ロータス・ディベロップメント社の登録商標です。また、1-2-3は、米国ロータス・ディベロップメント社の商標です。OADGは、PCオープン・アーキテクチャ推進協議会の商標です。その他の名称については、一般に各開発メーカーの商標です。画面はハメコミ合成です。

FAXサービス 千葉:043-299-3642 大阪:06-949-3270 | 本広告の製品カタログをFAXにてお送りしています。 | ①お手持ちのFAXから左記番号へダイヤルしてください。(G3FAXのプッシュ回線のみ可。)②音声に従って、資料番号を押してください。(1141) ③発信音の後にFAXスタートボタンを押し、受話器を置いてお待ちください。お間違えのないよう、よく確かめておかけください。

初心者でも安心！デスクパワーの親切マニュアル

デスクパワーには、楽しいイラストでパソコンの基礎知識が分かる「パソコンがおもしろくなる本」をはじめ、基本操作から応用まで、上達に合わせて学習できる親切マニュアルを添付。パソコン初心者をバックアップします。

Contents

セガサターンマガジン
1997年10月10・3日号 Vol.34

SEGASATURN PRESS!

表紙イラスト:「スーパーロボット大戦F」
制作:河野さち子/寺島慎也（株式会社レイ・アップ）
カバーデザイン:村田雅英(Stone Age)

GAME INDEX

Riverhillsoft

SEGASATURN

ボクにだけ、
微笑んでほしい。

リフレインラブ

REFRAIN LOVE

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

～あなたに逢いたい～

サターン版だけの
オリジナル！
★イベントグラフィックを大幅追加
★内容がさらに充実のおまけモード

初回限定パッケージ
"WHITE SNOW limited"
◆ハート型 IN PACK
プレミアム音楽CD
◆特製キャラクターカード
◆特製パワーメモリーシール

11月20日(木)発売
標準価格 6,800円(税別)

イラスト：こばやしひよこ

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www. riverhillsoft. co. jp/
●商品の内容に関するお問い合わせは「ユーザー・サポート係」まで
TEL 092-846-3400（祝祭日を除く月～金 13:30～17:30）
FAX 092-846-5312（24時間受付）

福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382 株式会社リバーヒルソフト

TOPICS

セガ、'99年に新ハードを投入!?

128ビットゲーム機開発
セガ、マイクロソフトと
家庭用で提携
99年にも発売

日曜の朝、衝撃的な記事が。この記事によると「セガと米マイクロソフトが業務提携し、128ビット家庭用ゲーム機を共同で開発する」というのだ。（日本経済新聞／9月7日朝刊）

その真相は……

9月7日、折りしも「東京ゲームショウ'97 秋」の最終日、日本経済新聞は「セガの新型家庭用ゲーム」が'99年に3万円以内で発売されると報じた。この記事によると新ハードは、128ビットの処理能力がある日立のCPUを採用。また、マイクロソフト（以下MS）の「Windows CE」と呼ばれるOSをベースに本体のOSを開発する。その結果、サターンの10倍の性能を持ち、通信機能も搭載しているという……。

さて、この報道について、「CEの採用はセガさんに限らず広くお願いしていますから、交渉していることは事実」（MS・広報）、「128ビットの演算性能を持つスーパーHは開発中です」（日立・広報）と、各社はコメント。それでは、サターンの後継機発売はスケジュールに入っているのだろうか……？

日立製作所のチップとは!?

日立製作所は32ビットRISCマイコンとして「スーパーHマイコン」を'92年からリリースしてきた。サターンは28.7MIPS（1秒間に2870万命令実行可能）の性能を持つ「SH-2」を採用している。そして現在では約100MIPSの性能を発揮する「SH-3」まで開発されているが、さらに300MIPSの処理能力を持つ「SH-4」の開発が進められている。これが搭載されれば、記事のとおり「10倍の性能」は実現できるだろう。だが、まだその事実はない。

「SH-3」はWindows CEのMPUとしても有名で、高性能かつコンパクトを実現した高機能CPUだ。

“Windows CE”ってどんなもの?

マイクロソフトが提唱するWindows CE（以下CE）とは、「Windows for Consumer Electronics」という名前が示すとおり、現在パーソナルコンピュータのOS（オペレーティングシステム）として最も普及している「Windows95」と互換性を持ちつつ、あらゆる家電製品の制御を行うという壮大な野望を秘めて開発されたOSだ。これが採用されていれば、パソコンと同じソフトを動かしたり、データのやりとりも容易になり、ネットワークなどへの対応もスムーズに行える。マイクロソフトはできるだけ多くの製品にこのOSを搭載してもらうようアプローチしているため、高性能CPUを持つと考えられるセガの次期コンシューマ機が対応することは十分考えられるだろう。ただし、搭載されるのは、CEの次バージョンであるため、先の長い話ではある。

←CEを搭載したマシンとして代表的なのが「カシオペア」。

現在、CEを搭載したマシンというと、通常のパソコンとPDA（シャープのザウルスのような携帯情報端末）の中間的なものを意味する。つまり、小さいノートパソコン。ただ今は、飛躍的に変化すると言われる次のバージョン「Windows CE2.0」の登場に期待というところかな。

次世代機の研究開発はハードメーカーなら当然のこと しかし、今セガはセガサターンの拡販しか考えていない

さまざまな噂が錯綜するなか、真相を探るべくサターン事業部長の岡村秀樹氏に緊急インタビューを試みた。サターンの未来はどうなるのだろう!?

「今回の日経新聞の記事には正直、困惑しています。記事はセガ側から発表したものではありませんし、基本的には日経さんの推測記事なんです。もちろんサターンの販売を開始したときから、次のハードに関しては研究開発に着手していました。これはメガドライブの販売を始めたときにサターンの研究開発を開始したのと同じです。次を考えるのはゲーム業界のみならず家電業界でもハードメーカーならば当然のことですよね。でも、ハードの開発というのはCPUの設計（カスタマイズ）から始めなくてはならないわけですし、それと同時にアーキテクチュアの検討にも入るわけですから、どんなに早くたって3、4年はかかるんです。さらにツールをソフトハウス各社に配布して、ソフトを開発してもらうとなれば、さらに長いスケジュールで動くのは当然でしょう。だから、次のハードの開発に着手しているという点に関しては間違っていないと言えるでしょう。正直な話、この記事自体は否定も肯定もできません。それはまだまったく決まっていないからなんです。具体的になっていないハードの仕様が、自分達のわからないところで新聞に載って、それについて意見を求められても、答えようがないですよね。

記事中の日立さんとの提携に関しても、確かにサターンでSH-2を採用し、日立さんのチップの優秀さはわかっています。そういったことから、次も日立さんということが推測されるのかもしれませんが、これもまだ何も決まっていません。セガは半導体メーカーではありませんから、日々いろいろなメーカーさんと協力提携が技術的に可能かどうか、協議をしているわけです。日立さんもその中の1社なんです。ついでに、128ビット機という表記も見方によって64ビットとか128ビットに変わってしまうし、我々にとって意味のあるフレーズではないですね。

コンシューマ事業本部
サターン事業部部長
岡村秀樹氏

マイクロソフトに関しては、サターンでもアライアンスを行っていますし、いわゆる、テクノロジーという意味で、セガはPC事業部、業務用を含めて、いろいろな研究を進めています。全社レベルでそういった研究を積極的にしないと、世界的な潮流に遅れてしまうので、マイクロソフトさんをはじめとする各社と、コンシューマに限らずとも常々協議はしています。いずれにしても、スケジュールに入っていない未来のことよりも、当面はサターンの機能を充実させることを一番に考えています。

●

セガは、今、サターンの拡販しか考えていません。ラインナップを見ていただければわかると思いますが、今年の年末は'95年末を遥かに凌ぐ「史上最強のラインナップ」だと自負していますし、年明け以降も新作を続けて発表していきます。プロモーション展開もそれに連動して、インパクトのあるカッコいいテレビCFを放映する予定ですし、10月下旬から11月にかけて「デジタルサーカス'97」を全国6カ所で開催します。この詳細はまだ未定ですが、新作発表があるかもしれません。さらに、サターンのユーザーの方々とのより深いコミュニケーションを実現できるように、サターンのファンクラブを作ることになりました。これもさまざまな特典を用意していますので、期待してください。

セガはサターンでコンシューマハードを500万台以上普及させることができたわけですから、このインフラを大切にしたビジネスに全力を尽くしたい。そして、1人でも多くのユーザーを増やしていきたいんです。サターンネットワークスのように小さいマーケットでも、セガというプラットフォームを信じてくれるユーザーさんがいる限り、そこを充実させることが仕事だと思っています。そういった地道な努力も一生懸命しているんです。そんな中で、この記事が出たことは残念ですが、あとは実績で判断していただくしかないでしょう。ですからラインナップの充実を第一に考え、サターンのさらなる普及に全力を注いでいきます。

セガハードの変遷

次々と新ハードを投入してきたセガ。セガハードの歴史は、同時に、セガの飽くなき技術への挑戦でもあるのだ！

SG-1000

'83年に発売された8ビットゲーム機。II（写真）、マークIIIとバージョンアップを重ね……。

マスターシステム

8ビットの最終形態として'87年に登場。このハードまで5年間、基本的に上位互換を保ち続けた。

メガドライブ

初の16ビットゲーム機として'88年に登場。CDやモデムなど拡張性にも優れ、'88年まで活躍。

セガサターン

2つの32ビットCPUを搭載し、ゲームの可能性を飛躍させた。まもなく3年目を迎える。

お詫びと訂正■9月26日号Vol.33の本コーナーにおいて、「『MYST』の続編があのエニックスから登場」の記事がありましたが、この記事の見出しで「エニックス」の文字が「エスニック」と間違って表記されていました。この件に関しまして、関係者各位には多大なるご迷惑をおかけしたことはここでお詫びし、訂正いたします。

NEWS

“京都ジョイポリス”完成 9月11日グランドオープン

主に女性をターゲットに“It's cute”“Touch & feel”をテーマにした京都ジョイポリスが9月11日、7種の新型アトラクションをひっさげてオープン。一足お先に新規オープンした新京都駅ビル「ジェイアール京都伊勢丹」の10階にスペースを設け、気やすく立ち寄れるのも嬉しい。もちろん、女性のみならず、男性も、大人も子どもも楽しめるプレイスポットだ。

山あり、谷あり、自転車こぎこぎ「バイクアスロン」で楽しもう。

JR京都駅・地下鉄烏丸線 京都駅から徒歩0分。※車でお越しの方はジェイアール京都伊勢丹「西第2駐車場」をご利用ください（有料）。

NEWS

2時間“ナマ”のアニメ・ゲーム番組「超起動放送 アニゲマスター」

10月12日より、文化放送がアニメ・ゲームの情報に特化したラジオ番組をスタートする。なんと2時間“生”放送。文化放送のディレクターとして、数々のアニメ・ゲーム関連のラジオ番組を担当してきた、おたっきぃ佐々木がパーソナリティに初挑戦。オタクでディープな話題が楽しめそうだ。

「超起動放送 アニゲマスター」
- ●文化放送1134kHz
- ●毎週日曜日夕方 6:30～8:30
- ●パーソナリティ／おたっきぃ佐々木、菊池志穂、池澤春菜
- ●10月12日よりオン・エア

「この業界のコユイ部分を抽出したメンバー」（池澤談）という言葉に表されているように、何が飛び出すかわからない生番組に期待したい。

EVENT

ゲームがたくさん集まるトコロ 楽しい何かが、起こるはず

ゲームがたくさん集まるお台場・東京ジョイポリスでは、毎日楽しいイベント満載だが、特に第3日曜日は見逃すべからず。

9月21日のサターンの日はユニークなキャラがかわいい「七ツ風の島物語」のイベントを開催する予定だ。各種キャラクターのパネル・フィギュアを展示するほか、13:00からは、このゲームの総監督である、あの雨宮慶太氏のトークショー、クイズ大会などもあわせて予定しており、「七ツ風」の“ガープ博士とゆかいな仲間たち”の世界を存分に堪能できるはずだ。

イベントでは、雨宮氏のサイン入りサターンのプレゼントも。

NEWS

傑作OVA「吸血姫美夕」が10月より TV放送決定！

TVアニメ「吸血姫美夕」の制作発表会が9月5日、都内のホテルで行われた。10年前にOVAで発表されたこの作品は、豪華声優陣を擁し、新たなストーリーで生まれ変わる。10月2日から毎週月曜日はTVアニメ「美夕」を見逃すな！

長沢美樹、緒方恵美など豪華声優陣がズラリ。

美しき少女の姿をした「美夕」、どんな物語を見せてくれるのか？

TVアニメ「吸血姫美夕」
- ●テレビ東京
- ●毎週月曜日深夜 25：15～25：45
- ●10月2日よりスタート!!

EVENT

コスプレダンスパーティーで 秋の夜長を吹き飛ばせ!!

9月8日は「キューティーハニーの日」ということで、東京・渋谷クラブFURAで「キューティーハニー・ダンス・レイブ97」が開催された。ハニー役の永野愛さんら豪華ゲストのライブステージや、コスプレダンスパーティーで場内は異様な熱気に包まれていた。今夏には映画も公開され、'98年1月には早くもそのビデオ化が決定ということで、今、ハニーフィーバーは急カーブ上昇中だ！

ハニーのコスプレギャルも乱入した。そのエネルギーに本誌編集者も圧倒されっぱなし。

PRESENT

ユナ、通販の限定ソフト 15名の読者にプレゼントだ！

ユナの特別キャンペーン開催！9月6、7日の「東京ゲームショウ'97秋」のハドソンブース内で『銀河お嬢様伝説ユナ』の通信販売特別限定商品、サターン用ソフト『イラストワークス2』とパソコン用アクセサリー集『ハイブリッドCOLLECTION』の専用払込用紙が配布された。この用紙をゲームショウに行けなかったサタマガ読者15名にプレゼント！欄外を見てどんどん応募しよう。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは10月2日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

TOKYO GAME SHOW'97AUTUMN

再 PLAY BACK 録

人・人・人の14万人が来場

最終来場者は３日間で14万630人と前回の12万1172人を約２万人更新した東京ゲームショウ'97秋。初日こそ、関係者以外の入場規制を徹底したため、１万4365人と前回比５千人減となったが、6日(土)は５万2834人、７日(日)は７万3431人と過去最高の来場者を動員。まさに大盛況のうちに終了した先週の速報に続き東京ゲームショウの詳報をサタマガ読者のみんなに届けよう。

会場はビッグサイトから幕張メッセに移ったが、日曜は３万３千人が開場前に大行列をなした。

つぶやきシロー

日曜日のバンプレストブースには同社のテレビCFに出演中のつぶやきシローがやってきた。

セガブースには全日の馬場と川田の姿も。大盛況。

岡村秀樹取締役も連日会場に。関係各社との挨拶も多かった。

中村光一さんいらっしゃい！

セガブース近くにいたチュンソフトから中村光一社長も挨拶に。

再録 人気クリエイターが語る クリエイターズカンファレンス

PART 1 9/6(土)13:30〜14:30

TITLE **チャレンジ（挑戦）**

夢の対談が実現する「クリエイターズカンファレンス」。当日は600席しかないため、見れた人も少ないはず。そこで、２日間の内容を誌上再録。注目の広井・飯野氏の発言は必見だぞ！

──今回のテーマは「チャレンジ」。そのへんまずは近況も含めて聞いていきたいのですが、飯野さんいかがです？

飯野■Ｍ２なくなっちゃったんでね。今日は大発表しようと思うんですよ。「Ｄの食卓２」と今やってるRPGの２つをどのハードでやるか。たぶん(笑)。で、今回「風のリグレット」が画面がないと売るのが難しいっていうのは、十分わかってたんですが、そういうのやってかないと、ゲームは広がっていきませんからね。「サクラ大戦」も必要だと思うのですが、ちょっとこういうのもね。最近みんな守りに入っちゃってるじゃないですか。ビジュアル中心のゲームが多いんで、本当はゲームって、もっといろんなことができるんじゃないのって、身を切ってやってかないとダメかなって思ったんで。

──ところで、ゲームというものが今後もっとメジャーになるために必要なものというのは何がありますかね？

小島■日本の映画界って、昔は協定があって、例えば日活とか東宝とか東映とかに所属すると、他の映画会社に出演できないっていう決まりがあったんですね。今のゲーム業界って、まだそういうところがあって、会社の垣根

レッドカンパニー **広井 王子**

最近はゲームのプロデュースの他、物書きや音楽関係の仕事をこなしているという広井氏。「サクラ２」への期待も大きい。

こんなイベントもありましたっ!!

東京ゲームショウのメインステージでは連日いろいろなイベントが行われていたのだ。ちょっと真面目でためになる企画の数々。その一部を紹介しよう。

バイヤーズカンファレンス

9/5（金）12:30〜13:30

今年後半の売れ筋は？

今年前半戦の商戦はこんな傾向があってと……業界の売れ筋などを分析。どんなソフトが有力か、ハードごとでの売れ行きの傾向、次のハードの予定など、関係者でなくとも面白い分析が満載。

サターンソフトはどのソフトもまあまあ売れる？

ゲーム業界先輩ミーティング

9/6（土）10:30〜11:30

ゲーム業界に入る方法は？

ゲーム業界で働くために必要な勉強や条件は？　セガとコナミの人事採用担当者がそのへんの秘話を話すとともにワープ飯野氏がアドバイスを語ってくれた。やる気があれば年齢は関係なし？

大きな会社で働くか、小さな会社で働くか？

ゲーム業界 噂の真相

9/6（土）16:30〜17:30

あの噂の真相は？

ゲーム雑誌の編集長が集合し、10の話題について噂の真偽を語り合う注目のパネルディスカッション。占い師も登場し、いろんな意見が出るが、肝心な部分はお互いうやむやに……？

ソフトバンクからはザ・プレの桑原編集長も参加。

ゲーム業界お宝鑑定隊

9/7（日）12:00〜13:00

ピンからキリまでお宝集合!!

事前にユーザーから報告された貴重な品10種類を鑑定士である出演者達が鑑定。おなじみのサクラグッズからポスター、アニメセルまでいろんな品々が登場。でもやや小振りな内容だった？

優勝者はインベーダーのPOP。ちとイマイチ？

コナミ　**小島 秀夫**

1年前の東京ゲームショウのカンファレンスで見せたCGはすべてボツにしたという「メタルギアソリッド」。現在も鋭意制作中。

を超えていろんなクリエイターの人と一緒にゲームを作るってできない部分があるんです。だから今後は、いろんな才能のある人を集めて一緒に仕事ができていくような環境作りや、そういう実験が必要かなと思いますね。だから中さんなんかと一緒にやりたいですよ。
中■いやあ、やりたいですねぇ。でも、なかなか実現しない（笑）。
飯野■そうそう小島さん、いつもそう。いつも一緒にやろうよって言うけど、全然実現しないの（笑）。
中■やっぱりセガとコナミという立場だとなかなか難しいですよね。まずは小島さんに会社辞めてもらうとか（笑）。
――飯野さんはどうです？　ゲーム業界がメジャーになるために必要なこと。
飯野■一生懸命作る。それだけです。今日からの僕は違いますよ。名前がまず違う（笑）。ウソウソ。ちょっとこれからは僕、制作に籠もろうと思って。

セガソニックチーム　**中 裕司**

新しいモノを作りたくて作ったという「バーニングレンジャー」も会場では好評。一方で「ソニックR」もプロデュースしている中氏。

僕の場合はプロデューサーってだけじゃなくて、企画や監督、編集や音楽までやりますから。でもそれぐらいやんないと、なかなか一般のユーザーさんに「届ける」ってできないじゃないですか。僕はそういうことも含めて“メジャー”のためには必要だと思いますね。
――（来場者からの質問）ゲームのメジャー化に関係しますが、最近社会的な影響も色々取り沙汰されてることに関して、みなさんは普段何を考えてゲームを作ってるのか聞きたいのですが。
飯野■僕は基本的にプレイした人に影響が出るような作品を作りたいと思ってますよ。すごく。でもなかなかそういう作品って作れませんからね。例えばね、昔僕は「スーパーマン」とか観に行ったんですけど、みんな強くなった気で映画館から出てくるんですよ（笑）。でも、ゲームとかって、そこまで影響を与えられてないんですよね。逆に消化しちゃうっていうか。でも、最近だと「風のリグレット」やって、本当に恋愛に落ちちゃった人とか結構いるらしくて。僕は、そういう影響を人に与えられるゲームをすごく作りたいと思いますね。というか、それしか作りたくない。僕はゲームを「売りたく」てやってるんじゃくて、みんなに影響を与えるぐらい素晴らしい作品を「届け」たいと思ってやってますから。
――（次の質問）私はゲームショップの者なんですが、最近ゲームが難しいというか、一般の人が遊べるゲームや、万人受けするゲームというものが少ないことについてはどう思いますか？
飯野■はい、それ僕に言わせて。それ違う！　僕ね、言いたいんですけど、お店がそういう作りをしてないと思うんですよ。世の中には簡単なゲームはたくさんあるし、一般の人が遊べるゲームもたくさんあると思うんです。でも今はお店がそういう作りをしていないんじゃないかなぁ。「風のリグレット」もどんなゲームなのかって全然わかってない店員さんが多くて、毎日ワープに電話をいっぱい掛けてくるんだけど、それじゃ万人相手は難しいですよね。そんなんだから、一般受けするゲームとか面白いゲームとか、みんなコンビニ販売に持っていかれるんですよ。その点デジキューブは努力していると思う。売れるかどうかもわからないソフトをたくさん買い付けて、行けると思ったものなら積極的に宣伝もする。本当は普通のゲームショップ自体がそういうことをもっとやらないとダメだと思うんですよ。そんなお店って、マニアゲームも一般受けするゲームもみんなごっちゃにして棚に置いてる。こんなんじゃダメですね。
広井■万人向けどうこうを言うなら、ゲームが「商品」か「作品」かということも関わってきますよね。「商品」ならば、万人に解けないおもちゃは“欠陥商品”ですよ。でも、ゲームの場合はその後ろにクリエイターが存在してますから。そのクリエイターが1万人に売りたいと言って、1万本売れればそれは「作品」として大成功だと思います。飯野さんが言うように、お店の人がそれを理解していくっていうのは、必要だと思います。スーパーだって、一番下の棚には、子供向けのものがちゃんと揃えてあるぐらいですから。ゲームショップもそういう工夫が必要ですよね。
――（女性の来場者の質問）女性がゲームクリエイターとして関わっていくにはどうしたらいいんでしょうか？
飯野■ワープは募集してますよ。うちは21人中6人が女性ですから。ただ大きい会社に行くと夜10時以降は働いちゃダメとか法律的な問題があるみたいですから、受ける会社さえ間違えなければそんなに難しくないと思いますよ。
中■僕は女性の感性ってすごく大事だと思いますよ。僕が7年前に作った「ソニック」の最初のステージのフィールドのデザインって、女性スタッフが描いたものですからね。あのビジュアル

ワープ　**飯野 賢治**

いきなり「広井王子」と書いた名札を持参し会場は大爆笑に。今日は大発表があると語る飯野氏は終始鋭い意見を。さて結末は？

は男じゃできなかったと思いますし。
広井■レッドカンパニーは体育会系だから女性には覚悟が必要な環境ですよ。結婚したり、子供ができたりして、育児休養とか育児手当とか、そういうことが行き届いているのはやっぱり終身雇用を考えてる大きい会社ですから。だから、自分は会社に一生面倒みてほしいっていう人は大きな会社に行った方がいいし、能力があって自分は自分でやってけるという人は僕や飯野さんとこみたいな会社に行ってバリバリやるといい。ゲーム業界っていうのは、そのへんとても自由ですからね。わりと個人で責任を負えば、個性が生かせる。だから、今後はもっと女性にも進出してほしいし、ここの対談も、毎回同じメンバーじゃなくて、来年は女性クリエイター対談とかにするといいと思いますよね。
――それでは最後に何かひとこと。飯野さんいかがです？
飯野■僕はRPGと「Dの食卓2」頑張ります。あとはハードを決めるだけ。今みんなはセガサターンだと思ってるでしょ。違うんだな。今発表しましょう。
――えっ？ホントに？
飯野■ジャジャジャジャーン。セサガターン！（CESAGATURNと書いた紙を見せる飯野氏）いや、CESAもね、あんまりいい気になってるとガターンとくるよってね（笑）。はい、お忙しい中ありがとうございましたぁ。失礼。（拍手）

見どころCHECK! セガのPCゲーム最新作に注目!

数多くのタイトルを擁し、「今年こそは！」と意気込むセガPC。ゲームショウでもセガブースの一角で使って、「バーチャファイター２」「セガワールドワイドサッカーPC」「バーチャコップ２」「デイトナUSAエボリューション」の渾身の４タイトルを出展し、プレイが楽しめた。また、華やかな「サクラ２」の横には、10月10日発売予定の「サクラ大戦デジタルデータ集　大正十二年度　電脳記録年鑑」が、こちらもプレイアブルで出展。動画点数1500枚以上というハイクオリティを誇り、フルスクリーンでさくら達が動く姿は圧巻だった。

PCのマシンスペックを最大限に生かしたデータ集だ。

'97年に発売予定「デイトナUSAエボリューション」。

見どころCHECK! X-BANDデカスリート全国大会決勝開催!!

「デカスリート FOR SEGANET」を使用したXBAND対戦“スーパーネット陸上”の決勝がゲームショウ最終日にセガブースで開催された。8月15日～24日の予選期間中は、3000人強もの人が自宅から参戦。本選トーナメントを経て、最終決戦は４人にしぼられた。砲丸投げ、走り高跳び、槍投げの３種目で戦い、見事優勝に輝いたHas!さんには、今大会の目玉商品（？）ゴールドサターンが授与されたぞ。おめでとう！

愛用のマルチコントローラーを持参したHas!さん。好記録が続々と飛び出したぞ。

黄金のサターンを手にガッツポーズ。副賞には日立のテレビも。

再録

人気クリエイターが語る クリエイターズカンファレンス

PART2 9/7(日)13:30〜14:30

TITLE **メジャーヒット**

9月7日(日)に開催されたクリエイターズカンファレンスの2回目。こちらにはサターン陣営にはおなじみのクリエイター各氏が出演。メジャーヒットには何が必要か？のテーマを中心に、いろんな意見が飛び交ったぞ。来場者でゴッタ返す中、ゲームショウ最終日を盛り上げた一幕を再録。

──今回はヒットゲームの要因について話を進めたいと思いますが、薗部さんからみて、そのへんいかがです？

薗部■僕はあんまり売れるものを作ろうとは思ってなかったりするんで(笑)。最初の「ダビスタ」なんかは、ニフティとかのゲームじゃなくて、競馬のフォーラムとかで、一時話題が集中して盛り上がっていたのがすごく嬉しかったですね。競馬とゲームのユーザー層って、意外とダブってるのかって思った。「ダビスタ」やって、競馬にハマった人も随分いるようで、最初はかなり年齢層高かったのが、最近は小学生にまで下がっているっていうから驚かせられますね。3日で100万本以上売れるなんて思ってもなかったし。

岡田■メジャーヒットって、なかなか狙ってできるものじゃないですからね。作り手から言うと良いものを作って結果的に売れたというのが多いでしょう。

──こうすれば、より多くの人に作品を見てもらえるっていうのはあります?

岡田■これだけたくさんのソフトが出てくると、私自身も一ユーザーとして見ると、どれを買ったらいいんだろうって思いますよね(笑)。そうすると、やっぱりマスコミやマスメディアで目立ってるモノって頼りになってきますから。でも、本当はもっと店頭で触ってもらって、確かめてもらえる環境があればいいんでしょうね。そういう意味で言えば、アーケードゲームみたいに100円入れて遊べるっていうのは、やっぱりゲームの基本だと思うんですよ。100円入れて面白ければ続けてやるっていう自然な競争は公平ですよね。

──今やゲームは、全世界的にも受け入れられてますが、ゲームっていうのはそういう意味ではすでにメジャーなんですかね？

薗部■いやあ、ゲームはもう十分メジャーですよ。少なくとも30歳以下の人には完全にメジャーですね。音楽と十分にタメはれるぐらいメジャーですよ。

中村■安室奈美恵は知ってるけど、「○○」のゲームの作者は知られてないなんていうのは、ゲームっていうのが受け身じゃなくて、自分からやるっていう能動的な部分があるからだと思いますよ。僕は「ドラクエ」やってる時によく言われたんですけど、やっぱり最初、やり方がわからないって、ゲーム初心者の方に言われたんです。だから、ゲームの中でも比較的本能に近いところに訴えるゲームって、全世界的にも受け入れられやすいんですよね。アクションゲームとか、対戦格闘とか。そういう意味だと、ある種ストーリーのあるものは、その国その国の文化的な背景も絡んできますから、ワールドワイドに展開するのは難しいみたいですね。

──ちなみに、アメリカの競馬ってゲーム化できるものなんですか？

薗部■うーん、僕が作るゲームって、結構日本にベタベタなんですよ。日本の競馬自体がすごく箱庭的ですから、ゲームにはしやすいんですけど、アメリカっていうのは強ければ何でもOKっていう面が強いから、すごくオープンなんですね。だから「ダビスタ」を海外で売ろうと思っても難しいでしょう。

岡田■そういう意味ではうちの「メガテン」もシリーズの最初から東京を舞台にしてて、日本色が強いですよね。

中村■あと、私が感じているのは、アメリカと日本とだと、家庭用ゲームの環境が違うというのもありますね。

カプコン **船水 紀孝**

最近は今度のAMショーに出展予定の格闘ゲームを担当。最近は家庭用ゲームでは、もっぱらN64作品を作っているとのことだが。

アトラス **岡田 耕治**

「ソウルハッカーズ」の開発が佳境の岡田氏。10月スタートのテレビドラマでは企画原案だけでなく、自らエキストラで出演も？

バリティビット **園部 博之**

PS版「ダービースタリオン」がミリオンセラーを記録。近日WINDOWS版の「ベストプレープロ野球」を予定しているとか。

アメリカと日本は環境が違う

見どころCHECK!

コンパイル全開！

全国ばよえーんツアー

9月7日の東京ゲームショウのコンパイルブースで、夏恒例「ばよえ〜んツアーFinal」を開催。予選参加者1万6800名もぷよぷよ通一般大会では、マスター・三須さん、キング・服部さん、ナイト・山川さん、ボーン・宮野尾さんが入賞者となった。

6日には「シャイニング・フォースIII」の高橋兄弟もゲストに登場。

高橋兄弟出演！

ゲームショウでは、独立した別空間を作り上げたコンパイルブース。

見どころCHECK!

あの「メガテン」がテレビドラマ化決定！

テレビ東京10月4日(土)26：10〜(各話30分全13回放送予定)

サターンで好評を博したアトラスのRPG「真・女神転生 デビルサマナー〜悪魔召喚師」の実写ドラマ化が発表されたぞ。おなじみの葛葉キョウジ、麗鈴舫（レイ・レイホウ)、如月マリーがゲームのイメージのまま登場する。また、原案として、メガテンシリーズで総指揮をとる岡田耕始氏が参加し、さらに、特撮では第一人者の円谷映像が制作を担当するのだ。「悪魔の存在を現代にどう見せるか」をテーマに新たな“メガテンワールド”が展開する。ファンは、10月4日深夜2:10〜、要チェックだ！

出演者もイメージ通り!

葛葉キョウジ キョウジ役の正木蒼二さん。『今日から俺は!!』などに出演。

麗鈴舫 鈴舫役の川合千春さん。資生堂のCFやTVなどに出演。

如月マリー マリー役の桜井浩子さん。『ウルトラマン』のフジ隊員で有名。

オープニングテーマを歌う梶原ユキコさんも会場に駆けつけた。

まず家の大きさが違うから、テレビとプレイヤーとの距離も違うんですよ。バズーカ使ったようなガンゲームがあっちで流行るのもわかる気がしますね。
岡田■今日はハードメーカーの方がいないんですが、さっきのメジャーっていうことに関して言わせてもらえば、要はハードのプラットフォームが一律に規格統一されていて、それこそ音楽CDみたいな形になっていれば、我々ソフトメーカーとしては、一番いいんですよね。世間一般へメジャーっていうことになるには、ハードの規格が1つになるということも必要でしょう。
中村■パソコンもWINDOWS95になって、一段とメジャーに広がりましたからね。
──(場内からの質問)最近はXBANDでの通信対戦ゲームや、「ディアブロ」なんてゲームが流行ってますが､みなさんは今後通信ゲームをどう思いますか?
船水■さっきのアメリカの話じゃないですけど､RPGについてアメリカ人に聞くと、彼らはRPGっていうものは1人でやるものじゃなくて、みんなでワイワイやるものだから、今のものはあんまりやりたくないんだって言うんですよ。友達とのコミュニケーションのためにやるんだって言うんですね。ですから、そのへんの環境さえ整えば、今後そういうものは格闘ゲームだけでなく、広いジャンルで発展していくと思います。でも、その前に電話料金を安くしろって、言いたいですね(笑)。
中村■それはありますね。やっぱりRPGなんか､大勢の人で協力し合って1つのダンジョンの中を協力したり、情報交換したりするのは楽しいですし、ある意味国境を越えて遊べる可能性もありますから。来年あたりは通信ゲームがたくさん出てくるんじゃないですか。
薗部■僕は、リアルタイムの通信ゲームもいいけど、これからはリアルタイム性のない通信対戦ゲームっていうのも出てくると思いますよ。
──(場内からの質問)皆さんは任天堂育ちですが、今後の64をどう思います?
船水■カプコンは「マルチプラットフォーム」ですので、やりますよ。僕自身64の担当ですから。
中村■うちもまだ話せるほどじゃないですが、予定してますからね。64は今でこそソフトが少ないですけど来年あたりはたくさん出てくると思いますよ。
薗部■僕はこのあいだ「スターフォックス64」やったんですけど、やっぱりロムは快適でいいなぁと思いましたね。ゲームなんて、ムービーとかなんてなくてもいいんですよ。容量もそんなにいらないんですね、やっぱり。だから、何か1本作りたいと思ってますよ。64DDかもしれないけど(笑)。
──それでは、最後にひとことどうぞ。
岡田■ゲームって、もっといろんな広がりを持たせられると思うんですよ。そんな意味で、今度うちは「女神転生」のテレビドラマをやらせてもらおうと思うんですよ。そのへんもぜひ注目を。
──ありがとうございました。

チュンソフト　**中村 光一**
完成目前の「街」のプロモーションということか、今回の出席者全員が「街」のうちわ持参で参加。「チョコボ」も監修中。

その他会場は連日大盛況！

今回のゲームショウのブースは、各社とも盛況だったが、中でもセガのブースは作品数、注目度、そして数々のブースイベントなど、来場者の付きが一番多かったともっぱらの評判だった。各社で配布される体験版CD-ROMやショッパーなどは即品切れとなっていたが、多くの来場者の方は満足して帰ったようだ。華やかなイベントの数々と話題の新作の出展。来年春のゲームショウも期待できそうだ。

セガブースのナナメにはソフトバンクのブースも。サタマガも即売。

トミーブースには土曜日にアントニオ猪木が来場。ファンも熱狂。

スティングのブースでは「バロック」の特製グッズを配布。サタマガ読者にもプレゼント！

こんな場面も…

コンパイルで配布されていたナゾのグラスにソニックチームの面々も興味津々(笑)。かけて蛍光灯を見ると、ぷよぷよが見えるというのだが……。瞬間的にセガスタッフに話題が伝染しみんなが掛けまくるという一幕も……？

日曜最終日の閉幕直後のセガブースには「また会いましょう」のメッセージが。熱い3日間だった

見どころCHECK! ワープinセガで爆弾発言続出!?

今回はワープの新作がなかったものの、ワープの飯野賢治氏はセガブースを使って、土曜日曜それぞれにミニライブステージを敢行。「リアルサウンド」の続編はサターンでとか、○○がサターンで出るなど数々の爆弾発言も。冷や汗ドッサリ？

土曜日は静かなノリで、日曜日は一転賑やかなノリで展開。観客も大いに盛り上がった。

土曜日は「アクアノート」で有名なバーラム飯田氏も友情出演。

日曜のフィナーレではセガスタッフもノリノリ(笑)。

ソニックチームの他、光吉氏や瀬上氏らも参上。

そして…サタマガ読者のみんなに東京ゲームショウ会場からプレゼント！

というわけで最後は、サタマガスタッフ達がゲームショウ会場でゲットしてきた数々の販促グッズをみんなにプレゼント。何が届くかはお楽しみ。〒103 中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「ゲームショウ」係まで、ハガキで送ってね(9月30日必着)。

SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック!

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP 15

ソフト売上げ

詳細データ満載!最新サターンソフトの売れ筋は?

東京ゲームショウの熱気もおさまり、今度は年末商戦に向けてみんなの注目は集まるところだね。今週はそんな狭間の週だけに、売上げ本数も寂しい感じ。来週以降の新作に期待!

1位 前回1位 VIRUS(ウイルス)

ハドソン/'97年8月22日発売/6,800円(CD3枚組)/ADV

推定週間販売本数 6757本

推定累計本数 6万0474本

新システム導入で、アドベンチャーゲームに欠かせない動作が自然にできるのがいいね。探索が楽しいゾ。

2位 前回2位 黒の断章

OZクラブ/'97年8月8日発売/6,300円(CD2枚組)/ADV(18歳以上推奨)

推定週間販売本数 5641本

推定累計本数 8万4902本

画面全体の色調もシックで、雰囲気を盛り上げるのに一役買っているね。シブイ男性キャラも魅力かな?

3位 前回6位 バイオ ハザード

カプコン/'97年7月25日発売/4,800円/サバイバルホラー

推定週間販売本数 5020本

推定累計本数 15万3369本

残弾数もこまめにチェック。いざというとき対応ができないぞ! 自信のない人はこまめにセーブをしよう。

4位 前回4位 スレイヤーズろいやる

角川書店・ESP/'97年7月25日発売/6,300円/RPG

推定週間販売本数 3676本

推定累計本数 21万1114本

初めから最強の魔法を使える主人公も珍しいよね。仲間の多さも楽しさの秘訣!?

5位 前回7位 マーヴルスーパーヒーローズ

カプコン/'97年8月8日発売/5,800円/対戦格闘(拡張RAM対応)

推定週間販売本数 3182本

推定累計本数 6万2999本

あこがれのヒーローを強くするのは自分自身! 腕を磨いてチャレンジだっ!!

6位 前回5位 こちら葛飾区亀有公園前派出所~中川ランド大レース!~

バンダイ/'97年8月29日発売/6,800円/TAB

推定週間販売本数 2890本

推定累計本数 8502本

キャラ別に際立った個性があるのも「こち亀」ならではだね。誰でプレイする?

7位 前回9位 同級生2

NECインターチャネル/'97年7月11日発売/7,800円(CD2枚組)/SLG(18歳以上推奨、マウス対応)

推定週間販売本数 2561本

推定累計本数 13万3685本

思い出のシーンを書きとめていけば、それは一冊の小説。どんな物語になった?

8位 前回8位 ラストブロンクス

セガ/'97年8月1日発売/6,800円(CD2枚組)/対戦格闘

推定週間販売本数 2282本

推定累計本数 12万4657本

それぞれが使用している武器を有効に使おう! 間合いを計って優位に展開!

9位 前回13位 リアルサウンド~風のリグレット~

ワープ/'97年7月18日発売/6,400円(CD4枚組)/インタラクティブサウンドドラマ

推定週間販売本数 1965本

推定累計本数 7万4321本

音声から呼び覚まされる追憶は、あなた自身のもの。過去の自分が見えてくる?

10位 前回11位 サターンボンバーマン(セガサターンコレクション)

ハドソン/'97年6月20日発売/2,800円/ACT(マルチターミナル6対応)

推定週間販売本数 1825本

推定累計本数 2万7684本

一気に爆破できればスッキリ。仲間同士で対戦するときはマルチターミナル6を使おう。

順位	前回	タイトル	週間本数	推定累計本数
11位	NEW SOFT	エルフを狩るモノたち一花札編一 アルトロン/'97年9月4日発売/6,800円/TAB(18歳以上推奨)	1737本	1737本
12位	前回12位	ロックマンX4 カプコン/'97年8月1日発売/5,800円(通常版)・6,800円(スペシャルリミテッドパック)/ACT	1711本	2万4134本
13位	前回18位	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression セガ/'97年3月7日発売/6,800円/ADV	1699本	35万2444本
14位	前回10位	激突甲子園 魔法/'97年8月1日発売/5,800円/SPT&ACT	1673本	3万8101本
15位	前回16位	DX人生ゲームII タカラ/'97年7月24日発売/5,800円/TAB(マルチターミナル6対応)	1648本	3万8840本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は9月1日~9月7日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ(全国セブンイレブン/ファミリーマート/サンクス/サークルK/四国スパー)

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

ここの移植希望のランキングの中でも、じつはもう移植が決まっているソフトもチラホラありそうな噂が……。たまには意外なソフトも決まってほしいけど、近日どれが公開かな?

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK NEO·GEO	232
2	2	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	207
3	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	170
4	4	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	151
5	6	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	132
6	5	Dの食卓2	ワープ 機種未定	123
7	7	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	97
8	25	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	88
9	12	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	85
10	7	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	79
11	11	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	69
12	15	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム他	61
13	14	スカッドレース	セガ ビデオゲーム	60
14	9	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	53
15	19	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア プレイステーション	51
16	17	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	50
17	16	不思議のダンジョンシリーズ	チュンソフト SFC	47
18	13	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	42
19	31	ソルディバイド	彩京 ビデオゲーム	41
20	新	Gダライアス2	タイトー ビデオゲーム	38

31 メタルギアソリッド

実現度 5%(?)

3Dで表現された世界で展開される、戦術諜報アクションとは!? 移植の可能性は…?

33 ストリートファイターIII 2nd IMPACT GIANT ATTACK

実現度 30%(?)

新キャラ2人も加わり、よりパワーアップ! EXレベルの必殺技追加など見逃せない。

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

明日20日、21日は、注目のAMショーに一般の人も入場できるのだ。バーチャロンの続編などの他、各社の新作は見に行く価値大だ。今回の会場は東京ビックサイト。みんなで行こう!

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	1	バーチャファイター3	セガ	64974
2	2	鉄拳3	ナムコ	13924
3	3	バーチャストライカー2	セガ	11351
4	4	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	10751
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	7389
6	6	MARVEL SUPERHEROES VS STREETFIGHTER	カプコン	6304
7	7	トップスケーター	セガ	4501
8	9	ロスト・ワールド	セガ	4172
9	8	THE KING OF FIGHTERS '97	SNK	3814
10	10	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3633
11	11	スカッドレース	セガ	3280
12	新	ファイナルハロン	ナムコ	2375
13	12	TOKYO WARS	ナムコ	1915
14	14	サイドバイサイド2	タイトー	1414
15	13	電車でGO!	タイトー	1356

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

12位 NEW TITLE ファイナルハロン

ナムコ/稼働中/競馬レースゲーム

ターフの風になろう!!

圧倒的な臨場感で、騎手の気分が味わえるマシンが登場だ! レース中の位置取りや仕掛けなど、自馬を自在に操って優勝に導こう。騎乗可能な馬は逃げ、差し、先行など、6頭5タイプから選べるので、自分なりのレース展開を考えることができるのも魔力。ターフを駆け抜けろ!

OTHER GAMES!

5 電脳戦機バーチャロン

AMショーで明らかになった新作が登場するのはいつか!? 期待!

8 ロスト・ワールド

スペシャル版もじきお目見えするぞ。臨場感も大幅にアップだ。

SEGASATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30

期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

今週は新作ラッシュとなった期待のランキング。ジャンル的にはRPGやシミュレーション、アドベンチャーなどが人気みたいだね。「サクラ2」は画面公開とともに独走態勢。注目だ！

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年新春発売予定／価格未定／ドラマチックアドベンチャー

457 POINTS

開発進行度 ?%

新春が待ち遠しいね

ゲームショウでは、新たに加わったLIPSシステムや、新キャラクターの魅力に触れることができたよね？　よりパワーアップして登場する光武・改など気になる要素満載だ。

2位 前回2位 グランディア

ゲーム アーツ／12月18日発売予定／価格未定／RPG

330 POINTS

開発進行度 78%

敵キャラも魅力的だ！

3Dフィールドと、2Dキャラが融合したゲーム世界は、実際に体験してみるのが一番。ゲームショウではその世界に触れてみた？　体験版とはまた違う感動があったかな。

3位 前回3位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト／9月25日発売予定／6,800円／シミュレーションRPG

312 POINTS

開発進行度 100%

完結編にも期待大!?

来週の発売を控えて、いよいよ本格的な攻略記事を展開。すでにお伝えしたように「完結編」に物語が続く形となったので、ぜひとも早めに攻略しておこう。特報はP26からだ!!

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

Coming Soon 白き魔女～もうひとつの英雄伝説～

ハドソン／'98年2月発売予定／6,800円（CD-ROM2枚組）／RPG

? POINTS

開発進行度 ?%

「英雄伝説」がサターンに

日本ファルコムの人気RPGを、ハドソンお得意のアレンジの元、サターンに移植。新しく生まれ変わる「英雄伝説」の詳細は、P24へ急げ!!

18位 前回18位 サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ

セガ／11月13日発売予定／4,800円（CD-ROM2枚組）／ETC

127 POINTS

開発進行度 ?%

ミニゲームも続々公開！

「サクラ大戦」ファンには嬉しい2枚組のデジタルファンディスク。夏の歌謡ショウも見られる他、楽しいミニゲームも満載。情報はP.22へ。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／発売日未定	272
5	9	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／11月予定	229
6	新	スーパーロボット大戦F～完結編～（仮称）	バンプレスト／今冬予定	222
7	9	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ／12月予定	211
8	7	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／11月予定	201
9	8	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	セガ／9月25日予定	193
10	6	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	188
11	5	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	181
12	新	シャイニング・フォースIII　シナリオ1（仮称）	セガ／12月予定	171
13	15	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／発売日未定	155
14	12	スレイヤーズ ろいやる2（仮称）	角川書店・ESP／発売日未定	154
15	14	デッド オア アライブ	テクモ／10月9日	150
16	新	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス／11月27日	128
17	18	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ／11月13日	127
18	11	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	124
19	16	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／'97年末予定	122
20	13	バイオハザード 2	カプコン／発売日未定	117
21	19	きゃんきゃんバニー・エクストラ	キッド／10月2日	115
22	24	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	109
23	新	バーニング レンジャー	セガ／今冬予定	100
24	29	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	91
25	35	サムライスピリッツ 天草降臨	SNK／10月2日	85
26	23	プリンセスクラウン	アトラス／10月予定	83
27	新	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月予定	79
28	48	ドラゴンナイト4	NECインターチャネル／発売日未定	78
28	34	ファルコムクラシックス	日本ビクター・日本ファルコム／11月6日	78
30	54	あすか120% リミテッド BURNING Fest.Limited.	アスク講談社／10月9日	77

OTHER CHECK! COMING SOON!!

24 バーニングレンジャー

ソニックチームの最新アクションゲームに、期待は高まる！

28 ときめきメモリアルドラマシリーズVol.2～彩のラブソング～

片桐さんは、今度はどんな表情を見せてくれるかな？　P.166に。

※ 上のデータのポイントは9月19日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

読者参加型企画 SEGA SATURN セガサターン 読者レース Vol.69 週刊 ALL SOFT READERS CHECK!

発売ずみの全サターンソフトを読者のみんなからの投票でリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は首位争いで「サクラ大戦」がまたまたトップに。秋の新作ラッシュを前に、今年前半の総決算ってとこかな。

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。（今週の締め切りは9月30日当日消印有効です）

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンA

9月18日現在発売済みサターンソフト総本数:738本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	SHT	9.4959
2	3	EVE burst error（18歳以上推奨）	SLG	9.4545
3	1	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック〉	ADV	9.3873
4	5	蒼穹紅蓮隊	ADV	9.3508
5	4	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3458
6	12	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2677
7	7	ボリスノーツ	ADV	9.2677
8	10	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.2665
9	9	バーチャファイター2	ACT	9.2647
10	8	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.258
11	13	NiGHTS（ナイツ）	ACT	9.2501
12	14	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2465
13	6	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2408
14	15	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.2384
15	16	バンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2306
16	19	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	9.1984
17	17	バイオハザード	ADV	9.1875
18	18	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.1788
19	20	レイヤーセクション	SHT	9.1401
20	23	だいな♥あいらん	ADV	9.1209
21	22	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1139
22	11	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ〉	SLG	9.1099
23	26	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1065
24	24	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1045
25	25	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.1019
26	32	BULK SLASH	SHT	9.0806
27	27	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	9.0786
28	30	花組対戦コラムス	PUZ	9.0526
29	29	ソニックジャム	ACT	9.0452
30	31	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ADV	9.045
31	38	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.0306
32	33	ストリートファイターZERO2	ACT	9.028
33	34	バーチャファイター	ACT	9.0277
34	35	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0273
35	28	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	9.0099
36	39	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号！〜	PUZ	9.0072
37	37	ワールド アドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜	SLG	9.0045
38	36	エターナルメロディ	SLG	9.0038
39	41	プリンセスメーカー2	SLG	8.9865
40	40	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9855
41	47	タクティクス オウガ	RPG	8.9774
42	44	バーチャコップ	SHT	8.9761
43	42	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.9734
44	21	悠久幻想曲	RPG	8.9729
45	45	ヴァンパイアハンター	ACT	8.97
46	52	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	A•ADV	8.968
47	46	FIGHTERS MEGAMIX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.9658
48	43	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9633
49	48	Christmas NIGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版（限定品）	ACT	8.9618
50	50	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9541
51	51	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9433
52	53	ダライアス外伝	SHT	8.9405
53	55	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.92
54	56	ファイティングバイパーズ	ACT	8.901
55	54	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.886
56	59	戦国ブレード	SHT	8.8595
57	60	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8528
58	58	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.8522
59	61	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8481
60	49	紫炎龍	SHT	8.8461
61	62	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.8388
62	63	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8387
63	65	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.8245
64	64	三國志V	SLG	8.8176
65	57	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.8039
66	69	バーチャコップ2	SHT	8.773
67	71	パンツァードラグーン	SHT	8.7708
68	70	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7703
69	72	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.7627
70	66	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.7555
71	75	クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	SLG	8.7508
72	73	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.75
73	128	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.74
74	76	ストライカーズ1945	SHT	8.7261
75	77	信長の野望・天翔記	SLG	8.726
76	84	シーバス・フィッシング2	SLG	8.7187
77	78	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.7134
78	80	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7078
79	79	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.703
80	81	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.6991
81	68	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.6976
82	82	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6903
83	91	マリカ〜真実の世界〜	RPG	8.6888
84	83	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6826
85	67	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.6818
86	86	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6748
87	100	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.673
88	74	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.6666
89	87	バーチャル競艇	SPT	8.6666
90	88	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6666
91	新	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.6666
92	90	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6449
93	94	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6445
94	92	大航海時代II	SLG+RPG	8.6382
95	89	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6244
96	93	デイトナUSA	RAC	8.6155
97	99	ラングリッサーIII（スペシャルパッケージ）	SLG&RPG	8.6053
98	96	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6039
99	97	メタルブラック	SHT	8.6033
100	102	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.6
101	95	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5962
102	103	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5881
103	98	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	SHT	8.5787
104	104	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.5769
105	108	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.5714
106	115	天地無用！ 連鎖必要	PUZ	8.5671
107	105	ドラゴンフォース	SLG	8.5653
108	106	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8.5652
109	107	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	8.56
110	101	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	ADV	8.5526
111	111	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.5517
112	112	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5515
113	109	THOR〜精霊王紀伝〜	A•RPG	8.5493
114	110	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5489
115	114	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.5384
116	113	エネミー・ゼロ	MOV	8.5376
117	116	パズルボブル3	PUZ	8.5306
118	118	ハイパーデュエル	SHT	8.5185
119	119	ストリートファイターZERO	ACT	8.5155
120	121	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.5132
121	137	ラストブロンクス	ACT	8.5096
122	新	南方珀堂登場	ADV	8.5
123	117	太平洋の嵐 疾風の種輪〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.5
124	120	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4972
125	127	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.4961
126	122	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4891
127	123	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4887
128	124	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4843
129	125	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	8.464
130	126	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.464
131	129	ときめきメモリアル〜forever with you〜	SLG	8.4493
132	133	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	8.439
133	182	DX人生ゲームII	TAB	8.4333
134	130	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4264
135	131	デカスリート	SPT	8.4255
136	132	モンスタースライダー	PUZ	8.4166
137	136	実況おしゃべりパロディウス〜FOREVER WITH ME〜	SHT	8.4123
138	177	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	8.4117
139	135	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4014
140	134	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜	SPT	8.3956
141	85	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.3918
142	142	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.373
143	139	重装機兵レイノス2	ACT	8.371
144	143	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜〈通常版／限定版〉	SLG	8.368
145	152	バトルバ	RAC	8.3673
146	144	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3589
147	140	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ	ETC	8.3475
148	141	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3461
149	147	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3461
150	146	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.3448
151	155	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.3414
152	149	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.3333
153	150	BATSUGUN	SHT	8.3333
154	173	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.3333
155	148	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3285
156	151	グレイテストナイン'96	SPT	8.3278
157	162	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.3222
158	138	スレイヤーズろいやる	RPG	8.3169
159	160	世界の車窓から［I］スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	ETC	8.3157
160	154	マジカルドロップ2	PUZ	8.3106
161	157	アンジェリークSpecial	SLG	8.3062
162	153	パズルボブル2X	PUZ	8.3006
163	156	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.2959
164	170	LULU	ETC	8.2884
165	159	アルバムクラブ〜胸キュンセントポーリア女学院〜	ETC	8.2857
166	158	3×3EYES 〜吸精公主〜S	ADV	8.2821
167	161	太閤立志伝II	SLG	8.2765
168	164	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2723
169	183	コマンド&コンカー	SLG	8.2692
170	192	フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜	ADV	8.2666
171	163	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2618
172	165	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2501
173	168	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2436

オッズ表サターンA寸評

「2」始動とともにまたまた「サクラ」の季節がやってきた！

今週は、初登場6週連続1位を獲得していた「サンダーフォースV」が、ついに力尽き、代わって「サクラ大戦」が貫禄の1位を獲得。秋から開始する新作ラッシュを前に万全の態勢といった感じか。その他では「ゲーム天国」「千年帝国の興亡」あたりがじわじわと上昇中。合併号後も見逃せないぞ！

やはり強い「サクラ」。オッズもほぼ不動。

大健闘「サンダーフォースV」ついに失速！

いきなり6位に躍進の「ゲーム天国」も注目。

今週は珍しく上位陣のソフトに変動が多い模様。人気の「ラングリッサーIV」が11ランクダウンの22位になった他、「デジピン」も下落。一方、「ロックマンX」は55ランクアップの73位、「ラスブロ」も16ランクアップと上昇中。要注目だ。

票も集中の人気作「ラングIV」は変動多し？

23ランクダウン「悠久幻想曲」。続編も期待。

【次世代機の次世代は孫代機か……】「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!　じ、じ、ひ、128ビビビビビっとぉぉぉぉぉぉ」「んー？　ハチよ。遅いな。例の新聞記事かい」「そうそうそうそう。ソレすよ。で、ホントのところは、どーなんすかね。たいちょ」「ワシはな。ちょうど岡村さんとこに別の特集記事でインタビューに行くついでがあって、今回インタビューができたわけじゃがの。あの人が言うとることは間違っとらんて。特に社内的にも流通的にも大した動揺はなかったようじゃからな。じつはまだまだ来年以降のサターン用タイトルもたくさん控えとるようじゃから、当分あのテのネタは出てこんて。実際続報が出てこないのがいい証拠じゃろ」「はぁ……」「ま、週刊サタマガは当分ネタ的にも安泰じゃよ。カカカカカカ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンB

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
174	167	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.238
175	169	スナッチャー	ADV	8.2341
176	171	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2231
177	172	機動戦士ガンダム	SHT	8.2201
178	174	Wizards' Harmony	SLG	8.2079
179	166	スーパーパズルファイターⅡX	PUZ	8.2012
180	175	アースワームジム2	ACT	8.2
181	191	ファンタステップ	ADV	8.2
182	178	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1779
183	180	サターンボンバーマン	ACT	8.1754
184	181	ガンバード	SHT	8.1674
185	184	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.1657
186	185	ディスクワールド	ADV	8.1578
187	186	対局将棋 極Ⅱ	TAB	8.1538
188	179	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1536
189	176	ダークセイバー	A•RPG	8.1508
190	188	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.1488
191	187	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.143
192	190	皇龍三國演義	SLG	8.1428
193	194	ダイナマイト刑事	ACT	8.1417
194	193	スーパーリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1311
195	195	三國志英傑伝	SLG	8.1184
196	197	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.1153
197	196	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1147
198	198	優駿クラシックロード	SLG	8.1084
199	207	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.1052
200	199	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.1037
201	200	2度あることはサンドアール	ETC	8.1025
202	201	将棋まつり	TAB	8.0987
203	202	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.0967
204	206	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.08
205	203	女子高生の放課後･･･ぷくんパ	PUZ	8.0588
206	204	MYST	ADV	8.0577
207	205	ワールドシリーズベースボールⅡ	SPT	8.054
208	189	新テーマパーク	SLG	8.0431
209	208	ブラストウインド	SHT	8.0363
210	210	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0347
211	209	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.0303
212	211	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	8.0259
213	212	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0042
214	145	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	8.0
215	213	風水先生	SLG	8.0
216	215	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9812
217	214	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.9771
218	216	プロ麻雀 極S	TAB	7.9726
219	217	F-1 Live Information	RAC	7.9718
220	219	スーパーリアル麻雀PⅥ(X指定)	TAB	7.971
221	218	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
222	220	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
223	221	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9626
224	228	提督の決断Ⅲ	SLG	7.9285
225	222	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9148
226	223	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9072
227	224	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	ACT	7.9041
228	225	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.8939
229	229	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.8928
230	226	The Tower	SLG	7.8727
231	新	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.8571
232	257	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.8484
233	227	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣(ソフト単体／RAM同梱)	ACT	7.84
234	230	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8303
235	232	FEDA・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8278
236	234	大運動会	SLG	7.8224
237	233	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.8205
238	235	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.807
239	236	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8026
240	237	三國志Ⅳ	SLG	7.8019
241	231	エーベルージュ	SLG	7.7758
242	238	提督の決断Ⅱ	SLG	7.775
243	239	エリア51	SHT	7.7647
244	240	ビクトリーゴール	SPT	7.7577
245	242	DX人生ゲーム	TAB	7.7505
246	253	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.7476
247	241	ウイニングポスト2	SLG	7.7384
248	243	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.7304
249	244	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7254
250	245	Dの食卓	ADV	7.7194
251	249	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.7142
252	246	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.7058
253	247	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
254	248	麻雀大会ⅡSpesial	TAB	7.7
255	251	セクシーパロディウス	SHT	7.6914
256	250	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6909
257	252	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6852
258	254	リグロード サーガ2	S•RPG	7.6711
259	255	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6698
260	258	ぷよぷよ通	PUZ	7.6586
261	260	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.6464
262	259	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.6428
263	292	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6428
264	261	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.641
265	262	ROBO・PIT	ACT	7.6407
266	263	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
267	265	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6268
268	264	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6236
269	269	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.6086
270	266	日焼けの想い出+姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
271	267	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	7.6
272	268	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5954
273	270	エイリアン トリロジー	SHT	7.5853
274	256	古伝降霊術 百物語	ETC	7.5833
275	271	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
276	272	パップ・ブリーダー	SLG	7.5737
277	273	金沢将棋	TAB	7.5652
278	275	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
279	276	ZORK Ⅰ	ADV	7.56
280	274	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.5505
281	278	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
282	279	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.5495
283	277	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5458
284	280	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5438

●新着対抗馬紹介 マニア受けしそうな渋いソフト。なかなか好評？

91着 NEW SOFT ルパン三世 クロニクル

Spike／'97・8・8
5,800円(2枚組)／ETC

全投票平均点 8.6666
本誌の平均点 ―

データベースとしては十分なデキだと思う。しかしキャラクターヒストリーや、一部のムービーが小さすぎて見づらい。ムービーが命のデータベースソフトだけに、ムービーカードなどを使って、フル画面にしてほしかった。(広島県・吉田一行・21歳)ファンも納得、このソフトを起動した後、無性にテレビでルパンシリーズを見たくなるほどのデキ。ただ、ムービーがフルサイズで再生されない、ディスク1で選択しておきながら、ディスク2に交換する必要があるものもあって、煩わしいなど、カンペキじゃないが、それは贅沢というもの？ ムービーに関していうとぜひMPEG対応にしてほしかった。(埼玉県・安部輝明・24歳)不満点がないわけではないが、データ的にも、質的にも申し分ないデキに仕上がっていると思う。特に、そのデータ量はファンでも納得できる。主題歌には、ファンでなくても涙するだろう。でも、やっぱりフルサイズ画面じゃなかったのは痛いかな。(東京都・倉持利明・28歳)

122着 NEW SOFT 南方珀堂登場

アトラス／'97・8・7
6,800円(2枚組)／ADV

全投票平均点 8.5
本誌の平均点 7.66

私は、これを待っていた！的なソフト。今までの探偵モノアドベンチャーの中では、どれよりも探偵になりきることができる。しかし、シナリオと捜査手法のアイデアが良かった反面、読み込みの遅さと操作系の煩わしさが悔やまれる。助手のギャグ連発には、かなり笑わされた。次回作への期待も込めて、満点をつけます。(東京都・嶋田恵・22歳) シンキングラビットが開発したというところにひかれて購入。面白いアドベンチャーの形だと思うが、まだ詰める要素があるとも思う。たとえば、助手2人の冗長な会話を削って軽いヒントのやり取りにするとか、一画面内で数カ所チェック可能な場合、ロード数を減らすなど。さらにいうと、順番にビデオを見て細かくチェックしていくと8割はなんとかなってしまうので、もっと前後に移動する必要を増やすとか、ミスリーディングの要素を取り込むなど。これらをふまえて、続編を希望したい。キャラが人形というのには好みが分かれるだろうが、個人的には雰囲気が結構気に入っている。(北海道・岩沢正明・26歳) ストーリーを自然な形で見せてくれるところが気に入った。人形でできたキャラクターも、違和感がなく合っている。(東京都・原田孝雄・18歳)

●新着単穴馬紹介1 イマイチ話題の伸びなかった新作群。デキはどう？

231着 NEW SOFT エンジェルグラフィティS ～あなたへのプロフィール～

ココナッツジャパン／'97・7・25
6,800円／SLG

全投票平均点 7.8571
本誌の平均点 4.66

数ある恋愛シミュレーションと比べると、これは難易度の高い方の部類に入るのだろう。でも、それは悪い意味での高さではなく、リアルさを伴った難しさなのだ。非現実的な反応を示す女の子が登場するゲームが多い中、これは注目されるべきポイントだと思う。登場する女の子達の性格や発生するイベントの内容に、それが現れている。また、人によって好みが分かれるのかもしれないが、まつもと泉によるキャラクターデザインも好感を持った。もちろん、システムの不十分さや、操作性の悪さなど気に入らないところも多々あるが、それを差し引いてもリアリティは強い一作といえるだろう。(北海道・島村正之・23歳)

306着 NEW SOFT AMOK

光栄／'97・6・20
5,800円／SHT

全投票平均点 7.4285
本誌の平均点 6.0

海外モノにしては、ていねいに作られていて好感が持てる。ローカライズがキチンとされているのも○。ゲームの内容も、日本のモノっぽいところと、海外モノっぽいところが同居しているような、不思議な感じで個人的には気に入った。似たような3Dシューティングと比べても、少し違った感じを楽しめるのではないだろうか。(東京都・竹内一晋・22歳) 2人同時プレイで作戦を立てながらプレイするのが、すごくおもしろい。隠し部屋探しも、楽しみの1つ。グラフィックもバツグンによい。(大阪府・金城一馬・26歳) 全体的に地味で話題性に欠けるが、やってみると不思議とハマってしまう。(山口県・佐々木仁史・16歳)

309着 NEW SOFT プラドルDISC特別編 レースクィーンG

Sada Soft／'96・12・27
3,800円／ETC

全投票平均点 7.42
本誌の平均点 ―

基本的に、これまでのシリーズと同じようなモノだが、メインで登場してる3人が好みなら楽しめるのでは？ データベース、留守電やモーニングコールのメッセージなど使いようによっては案外役に立つかも。周辺機器なしでも写真やムービーがキレイなのは◎。価格も良心的といったところ。(群馬県・桜井孝・34歳)

318着 NEW SOFT プラドルDISC特別編 コギャル大百科100

Sada Soft／'97・4・25
3,800円／ETC

全投票平均点 7.3636
本誌の平均点 ―

まず、タイトルからしてイカしている。内容も、これは欲しいといったアングルをすべて収めていてマニアの要求を見事に満たしている。買ったハードをサターンにして良かった、と思わせる一品である。コギャルファン？なら、絶対に買いでしょう。個人的には続編を早く出してもらいたい。(栃木県・渡邊晃司・22歳)

【スクープですかな】「たいっちょーっ!! セガのファンクラブができるってホントですかぁーっ！」「む。このあいだのインタビューの時にな、話に出たんじゃが、とりあえず本格的なヤツが近日始まるらしいぞい。とりあえずやるということは書いていいとのお達し。ありがたくお伝えしようぞっ」「なんかスゴそうスね。ドキドキ。で、実際何やるんスか？ ソレ」「スゴイよぉ、コイツは」「ふんふん……」「詳しくは次号ねっ」「えー、ブーブー」「あと、ゲームショウが東京でしか開かれないとお嘆きのサターンユーザーのみなさんに今年の秋に全国巡業されるデジタルサーカス'97は要注目じゃろ」「へー、なんだかいろいろあって、楽しみっスねぇ……」「サターンはやるよ、今年の年末は！(くわっ)」「おお……」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
285	282	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
286	283	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5241
287	284	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
288	285	エアーマネジメント'96	SLG	7.52
289	286	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5135
290	287	上海 万里の長城	PUZ	7.511
291	289	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5068
292	291	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5063
293	290	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5033
294	288	リグロード サーガ	RPG	7.5032
295	294	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5
296	281	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.4942
297	293	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4814
298	295	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4798
299	297	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.4782
300	296	シムシティ2000	SLG	7.4678
301	298	ウイニングポストEX	SLG	7.4655
302	299	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4468
303	305	首都高バトル'97	RAC	7.4468
304	300	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4451
305	301	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.4385
306	新	AMOK	SHT	7.4285
307	304	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？～	ADV	7.4281
308	302	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.425
309	新	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
310	303	昇龍三國演義	SLG	7.4177
311	306	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
312	308	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.3809
313	311	スチームギア★マッシュ	ACT	7.3766
314	310	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.3756
315	307	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
316	309	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3712
317	312	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
318	新	プラドル DISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.3636
319	314	ゲックス	ACT	7.3529
320	315	疾風魔法大作戦	SHT	7.35
321	316	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3435
322	317	ステークスウィナー	ACT	7.3333
323	318	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	7.3333
324	319	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.3333
325	320	ドゥーム	A•SHT	7.3333
326	313	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.3214
327	321	テーマパーク	SLG	7.3182
328	322	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3181
329	324	SEGA AGES／陛下にイチダントア～ル	QIZ	7.3125
330	329	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.3084
331	323	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.303
332	325	ザ・ホード	SLG	7.2982
333	326	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
334	327	マジカルホッパーズ	ACT	7.2857
335	328	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
336	330	ロードラッシュ	RAC	7.2807
337	359	冒険活劇モノモノ	RPG	7.2727
338	332	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2666
339	333	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.2657
340	334	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2631
341	335	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.25
342	336	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.2413
343	337	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.2333
344	344	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2272
345	338	Cubic Gallery	ETC	7.2222
346	345	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.2156
347	331	アホなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.2105
348	339	神風拳	ACT	7.2
349	340	GAME WARE Vol.5	ETC	7.2
350	341	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1931
351	342	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	7.1904
352	346	m～君を伝えて～	SLG	7.1724
353	347	くるりんPA！	PUZ	7.1724
354	349	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.1694
355	343	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.1681
356	348	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1658
357	350	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1639
358	353	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1562
359	379	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	7.1555
360	351	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
361	354	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1369
362	355	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.1363
363	357	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1265
364	358	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.125
365	356	水滸演武	ACT	7.1192
366	361	おまかせ！ 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.1153
367	365	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.1059
368	360	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.1
369	363	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.0923
370	364	ソード＆ソーサリー	RPG	7.0811
371	367	サンダーホークII	SHT	7.0481
372	362	七つの秘館	ADV	7.048
373	352	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.0454
374	368	もうちゃ	PUZ	7.0434
375	370	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	7.0416
376	366	銀河英雄伝説	SLG	7.0373
377	371	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0334
378	372	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.0
379	374	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0
380	375	GOTHA II ～天空の騎士～	SLG	7.0
381	376	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.0
382	377	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.0
383	378	スカイターゲット	SHT	6.9888
384	380	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.9649
385	373	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9629
386	369	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	6.9615
387	381	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
388	382	GAME WARE VOL.3	ETC	6.9302
389	398	ズープ	PUZ	6.9285
390	384	ウルトラマン図鑑	ETC	6.9166
391	383	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	6.909
392	385	柿木将棋	TAB	6.9029
393	387	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8653
394	388	シーバス・フィッシング	SLG	6.8333
395	390	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.8333
396	391	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8333
397	392	海底大戦争	SHT	6.8301
398	397	天地無用！魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.82
399	393	ゲームの達人	TAB	6.819
400	401	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.8108
401	394	必殺パチンココレクション	SLG	6.8095
402	395	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7884
403	396	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.7868
404	450	激突甲子園	SPT	6.7777
405	400	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.7733
406	389	永世名人II	TAB	6.7692
407	399	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
408	386	卒業クロスワールド	ADV	6.7619
409	406	WILLY WOMBAT	ACT	6.75
410	403	ナイトストライカーS	SHT	6.72
411	404	クリーチャーショック	SHT	6.6818
412	409	ダライアスII	SHT	6.68
413	405	永世名人	TAB	6.6708
414	402	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.6666
415	407	ハングオンGP'95	RAC	6.6666
416	457	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	6.6666
417	408	AI将棋	TAB	6.6585
418	419	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.647
419	412	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
420	413	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
421	415	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.5896
422	416	Body Special 264	PUZ	6.5833
423	414	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5811
424	417	三國志リターンズ	SLG	6.5789
425	418	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
426	420	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5598
427	410	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.5588
428	411	爆れつハンター	ADV	6.5588
429	477	怪盗セイント・テール	ADV	6.5333
430	421	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.532
431	422	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
432	423	STREET RACER EXTRA	RAC	6.5
433	424	BUG TOO!!	ACT	6.5
434	425	テトリスプラス	PUZ	6.5
435	426	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
436	427	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.5
437	429	信長の野望 リターンズ	SLG	6.4666
438	431	Turf Wind'96 ～武豊 競争馬育成ゲーム	SLG	6.4615
439	430	闘神伝S	ACT	6.4566
440	432	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4503
441	433	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.4444
442	428	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.4428
443	434	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.4358
444	436	ロックマンX 3	ACT	6.4301
445	435	ゲームの達人 2	TAB	6.4285
446	437	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.4
447	452	マジカルドロップ	PUZ	6.4
448	438	ブラックファイアー	SHT	6.375
449	446	闘神伝URA	ACT	6.3692
450	439	躍兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3571
451	440	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3538
452	441	アローン・イン・ザ・ダーク 2	ADV	6.3538
453	442	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3529
454	444	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.3513
455	445	逆鱗弾	SHT	6.35
456	447	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3451
457	448	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
458	449	だいすき	ADV	6.3333
459	451	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	6.3235
460	453	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.3157
461	454	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3106
462	455	ムーンクレイドル	ADV	6.3
463	456	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.3
464	458	D-XHIRD	ACT	6.2608
465	443	TETRIS S	PUZ	6.2571
466	459	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2507
467	461	実戦麻雀	TAB	6.2307
468	462	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.2105
469	464	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
470	465	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
471	480	フィッシング甲子園	SPT	6.2
472	466	ピンボールグラフィティ	PIN	6.1818
473	467	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.1785
474	468	サイドポケット 3	TAB	6.1666
475	460	モータルコンバットII完全版(X指定)	ACT	6.1621
476	469	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.159
477	471	湾岸デッドヒート	RAC	6.1323
478	472	ホーンテッドカジノ	TAB	6.1317
479	474	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1279
480	473	デスクロットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.125
481	463	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.12
482	470	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.1192
483	475	Race Drivin'	RAC	6.1124

●新着単穴馬紹介2 タイトルからじゃ内容はわかりにくい？単穴2本だ

486着 NEW SOFT クライムウェーブ

ヴァージンインタラクティブ／'97・6・27
6,800円／RAC+SHT

全投票平均点 6.0
本誌の平均点 5.33

敵車を追跡して破壊するだけの単純なことを、制限時間による緊張感と、凝ったマップによっておもしろくしている。しかし、上下左右、回転共にスクロールがガタつくため、ゲームそのものがプレイしづらくなっているのが非常に残念。(愛知県・牛山公司・25歳)

534着 NEW SOFT BREAK POINT

パック・イン・ソフト／'97・6・27
6800円／SPT

全投票平均点 5.0
本誌の平均点 4.33

キャラクターといい、コートといい、画面は美しいのだが、操作性が悪すぎるのが困りモノ。けっして、ゲームの難易度は高くないはずなのだが、この操作性の悪さが、すべてを悪くしている。まずマイキャラを自由に操作させてほしい。(東京都・細田伸和・21歳)

オッズ表サターンB・C寸評 マルチメディアのタイトルは要注意なのか？

今週も細かく見ると最近のソフトに変動の多いオッズ表B・C。181位「ファンタスティップ」、214位「雛形」、263位「ときめき対戦とっかえだま」、404位「激突甲子園」、416位「朝倉大介」などは要チェックだぞ。

29ランクアップの「ときめきとっかえだま」。

こちらは46ランクアップの「激突甲子園」。

オッズ表サターンD寸評 デス様安泰 誰か日本語訳を教えてくれ(笑)！

和名「死の犯罪者」それとも「深紅色の死」か？ まさにサターンの最下位帝王戦争を制する「デス」様は今週も超健在。「サターンを制する者は世界を制す」の諺(ウソ)は、まんざらでもないほど、その知名度は業界でも超有名だ。またもや「大冒険」を制し、帝王へ"スタンバイ"状態の対抗馬を尻目に、続編の企画開始か(ウソ)！

かつての女王「海岸物語」様。懐かしい……。

続編を出せば売れるのでは？疑惑のデス様。

【整理券制度はどうかと……】「たいっちょ(シュタ)。このあいだの東京ゲームショウはムチャクチャすごかったっスねぇ……」「うむ、初日の業者デーは1万4千人と非常に快適な感じで見られたのじゃが、最終日はその5倍も人が来とるんじゃから、もうムチャクチャじゃったの。入場までの行列は春ほど極悪じゃなかったけど、帰りの電車もキップ買うのすら一苦労じゃったわい。あと、メインステージの収容人数が600人というのと、整理券を2時間前に配るというのもちとな……」「というと？」「せっかくのクリエイター対談も、たった600人しか観れないんじゃもったいないなかろう。整理券だけもらって、こなかったヤツも結構いたから、場合によっちゃ一部に空席もあったしの。それでいて後ろには入りたくても入れないお客さんが行列をなしとったし……。どーせなら巨大モニターで中継するとかしてほしかったやね」「はー、でもお客さんは結構楽しめたんじゃないすかね」「次回開催に期待じゃっ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
484	476	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
485	479	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0352
486	新	クライムウェーブ	RAC+RPG	6.0
487	481	NIGHTRUTH[ナイトゥルース]Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	5.983
488	482	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.9687
489	483	マジックカーペット(通常版/マルコン同梱版)	SHT	5.9444
490	484	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.9411
491	485	HYPER REVERTHIONハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
492	486	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
493	487	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
494	488	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
495	489	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
496	490	スペースインベーダー	SHT	5.8518
497	491	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
498	478	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	5.8157
499	492	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8076
500	493	バーチャルカジノ	TAB	5.8
501	494	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
502	495	「占都物語」その I	ETC	5.75
503	496	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7333
504	497	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
505	498	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.7272
506	499	バーチャルオープンテニス	SPT	5.7142
507	500	タクマラカン ～敦煌傳奇～	PUZ	5.6923
508	501	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
509	506	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.6562
510	508	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	5.6285
511	503	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
512	505	戦略将棋	TAB	5.6
513	504	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.5585
514	507	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5571
515	509	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.5052
516	518	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.5
517	511	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.4032
518	502	2TAX GOLD	QIZ	5.4
519	512	ゲイルレーサー	RAC	5.3752
520	514	麻雀幽流島	TAB	5.3333
521	513	エアースアドベンチャー	RPG	5.3187
522	515	ハイオクタン	RAC	5.3125
523	516	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.304
524	517	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
525	510	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	5.25
526	519	Break Thru!	PUZ	5.2285
527	520	サイベリア	SHT	5.1785
528	521	TAMA	ACT	5.1543
529	522	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.1428
530	523	ダイダロス	SHT	5.1095
531	524	ストリートファイターII ムービー	ETC	5.1041
532	525	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.0714
533	542	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.0666
534	新	BREAK POINT	SPT	5.0
535	526	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	4.9642
536	527	FIFAサッカー'96	SPT	4.9285
537	528	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
538	529	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
539	530	球転界	PIN	4.875
540	531	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	4.8636
541	537	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.84
542	532	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
543	534	シミュレーション・ズー	SLG	4.8
544	535	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7941
545	536	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7857
546	533	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.775
547	538	HORROR TOUR	ADV	4.7368
548	544	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
549	539	新海底軍艦	SLG	4.7272
550	540	3D Lemmings	PUZ	4.7272
551	541	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	4.6923
552	543	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
553	545	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4577
554	546	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.4
555	547	キューブバトラー	PUZ	4.375
556	548	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.375
557	556	エルフを狩るモノたち	ADV	4.2727
558	552	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
559	554	北斗の拳	ADV	4.1666
560	549	バーチャルバレーボール	SPT	4.1478
561	551	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
562	555	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.05
563	553	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.9473
564	557	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	3.9333
565	550	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	3.9285
566	559	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
567	558	必殺!	ACT	3.8955
568	560	ハットトリックヒーローS	SPT	3.8148
569	561	熱血親子	ACT	3.8117
570	563	ゲン ウォー	SHT	3.7692
571	562	スターファイター3000	SHT	3.6969
572	565	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6736
573	564	痛快! スロットシューティング	ETC	3.6538
574	566	ジョニー・バズーカ	ACT	3.375
575	567	学校の怪談	ADV	3.2209
576	569	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1549
577	568	ハートビートスクランブル	ADV	3.125
578	570	FIST	ACT	3.0
579	571	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
580	573	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	2.8518
581	572	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.75
582	574	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.75
583	575	グリッドランナー	ADV	2.75
584	576	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
585	578	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.673
586	577	結婚～Marriage～	SLG	2.6715
587	579	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.6666
588	580	PLANET JOKER	SHT	2.6326
589	581	カオスコントロール リミックス	SHT	2.55
590	582	カオスコントロール	SHT	2.4634
591	583	Defcon5	SLG+RPG	2.3333
592	584	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.2903
593	586	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2201
594	585	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.2117
595	587	デス クリムゾン	SHT	2.0884

サタマガ推奨名馬 Vol.19 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 篠田 聡

EVE burst error

【本部長】キミねぇ…内調のシステムに直結してるんだよ。無論、我らが監視機構のデータベースにもね。

●シーズウェア/イマジニア
●'97年1月24日発売
●7,800円(4枚組)
●ADV(18歳以上推奨)

読者	9.3636
本誌	8.33

DATAWESTのサイキックディテクティブシリーズがWinで復活するらしいぞ。

ソフトDATA 初登場時は3位で9.3125のオッズ。その後評価を高め、30回ランクイン中4回1位をマーク。過去最高オッズは9.4983。販売推定本数は約19万本。今年3月には特別版も出た。

厩舎情報 EVE ひとくちメモ '95年冬に、PC-9801用に発売された美少女ゲームの移植版。大物声優の起用と、効果的なアニメーションの採用により、娯楽性は大きく向上。内容は主人公の異なる2つの並行したストーリーを交互に進めながら、事件の解決に挑む推理アドベンチャー。お互いの行動を別の視点で見られる、ザッピング的な楽しみがウリ。メーカーはこれを「マルチサイトシステム」と呼んでいる。緻密なストーリーと、感動のエンディングで高評価を得た。

マルチサイトと推理と人間模様

アドベンチャーゲームは、もともと推理モノとの相性が良い。犯人の名前を入力する時のドキドキする気持ちは、小説やTVドラマでは決して味わえないものだ。パソコンゲームの黎明期は、コマンドすらキータイプさせるものが主流だった。その頃発売されたエニックスの「軽井沢誘拐案内」やスクウェアの「アルファ」などは、今思えばギャルゲーの部類に入るのではないだろうか、謎解きの面白さとヒロインの持つ悲劇性が印象的だったのを覚えている。

安易な恋愛ゲームが隆盛しているご時勢だが、心に残るヒロインとなると、やはり限られてくる。アドベンチャーはキャラデザインばかりでなく、シナリオライターの力量が全てだといっても過言ではない。「EVE」が高い評価を受けたのは当然だと思う反面、他のライター諸氏にもよりいっそうの精進をお願いしたい、と日記には書いておこう……(笑)。

堅苦しい話はここまでにして、本作の生みの親について触れてみようと思う。じつは本作のPC-9801版シナリオを担当したのは、PC-9801版「DESIRE」を手がけた剣乃ゆきひろ氏。氏の作品は、年内にもう1作サターンに移植される予定だ。剣乃作品の魅力は人間を描き出すうまさで、ストーリー進行とともに複雑に絡み合っていく人間模様を描かせたら、右に出るものはいないのではないだろうか。見る角度によって変化するストーリーを追いかけているうちに、深い森の中に迷い込んだような気分になる……。

本作でも別々の事件を追いかける男女2人(天城小次郎、法条まりな)のストーリーが展開。出会いを重ねるうちに同じ目的を持って行動するようになる。新しい試みとして、一方のシナリオでロックを解かないと、もう一方のシナリオが進まないという仕掛けが何カ所か用意されている。後半から一気に緊迫感が増し、すべての謎が集束していく様は見事というほかない。エンディングで犯人の持つ存在自体の悲しさを知った後に、犯人の視点からのストーリーが語られるが、何度プレイしても「切なさ」で瞼が熱くなる。涙腺の弱いゲーマーには、絶対プレイしてもらいたいアドベンチャーの名作だ。

見る・調べる 移動する
話す 食べる

くつろぐ法条まりなと御堂真弥子。コマンド選択式のADVなのだ。

check! アニメーションが追加 表現はマイルドに

移植にあたり、野沢那智、納谷悟朗などの大御所をはじめ、豪華声優によってキャラに命が吹き込まれた。Windows95版は、ルシッドモーションによる美しいアニメが展開するが、Rボタンのログによるセリフ確認が便利な、サターン版の操作性に軍配を上げたい。

ダイナミックかつ効果的なアニメが挿入されている。これは一方の主人公・天城小次郎がパンチを決めたところ。

小次郎の事務所に転がりこんで来た、謎の少女・プリン。表現は控えめだが、サービスシーンはいっぱいあるのだ。

【プリン】フフ、今はきっと、アラーもお昼寝をしていますっ。

最近の読者のコメントは?

ゲーム後半までは、役柄が狂言回しっぽくて、桂木弥生の存在理由がよくわからなかった。特に小次郎編ではそういったイメージが強かった(他人の意見を聞いて、彼女への印象が変わったが)。(東京都・佐藤浩一・24歳) ゲームで泣いてしまうのは初めてのことだった。(愛知県・中村靖士・22歳)

開発スタッフからオススメのお言葉

おかげさまで新ブランドimadioを無事立ち上げることができました。「EVE」から「DESIRE」、「マリー」…と皆様に楽しんでいただけるソフトをより多く供給していきたいと思っています。追伸:ソフトに同梱されているトレカが少なくて皆様にご迷惑をかけています。本当にごめんなさい。

【なんか面白いことは……】「たいっちょーっ」「ナニよ?」「……なんか面白いネタないすか」「う～む、ワシとしては、○●●●○(略称)の最新号の誌面構成は、教育的指導のせいなのか? それとも……。みたいな。あと、●○○シ○に載ってた例の再び歩み寄りか? って記事の真相も知りたいの」「たいちょう、たいした悩みじゃないスね(笑)」「はー。ちとここんところ飛ばしてたからの。タイミング良く合併号ってことで、ちと態勢の建て直しちゃ」「あいかわらず自転車操業ですねぇ」「自転車たいちょっと呼べや」「へーへー」

↓次回出走予定馬パドック情報

まだまだ見逃している未ランクインソフト達。話題作もいいけど、このへんのソフトも要チェックだ！

?着 エルフを狩るモノたち ー花札編ー

アルトロン／'97・9・4
6,800円／TAB（18歳以上推奨）

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.0

単なるキャラクターゲームに終始してないところが好感を持てる。なじみのないルールまで説明がついているなど、初心者にはとても親切な内容になっている。花札という題材も新鮮だし、原作の世界観にもあってるように思う（笑）。でも、キャラゲーとして見るとボリューム的に不十分すぎるかも。少なくとも、原作ファンにはススメられない。（東京都・西村雅博・21歳）

?着 天下制覇

イマジニア／'97・8・7
6,800円／SLG

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.33

とにかくシナリオが秀逸。良質の小説を読んでるかのように盛り上がる。また、家康の人生を忠実に再現しているようなのも○。僕がプレイした限りでは、歴史にも忠実な内容だった。これで、読みにくい会話システムや操作性など、細かな部分にも気を配ってもらえれば……。また、リアルタイム制はリアルな反面、初心者にはツライかも。（神奈川県・藤田浩二・23歳）

?着 ファンタズム

アウトリガー工房／'97・8・8
9,800円（8枚組）／ADV（18歳以上推奨）

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

まず、8枚組というその枚数に驚いた。枚数だけでなく、本編もプレイしがいのあるボリューム＆奥の深い内容なので、アドベンチャー好きな人にはぜひ、チャレンジしてほしい。新しい要素はないが、アドベンチャーとしてのデキはそこそこなので、B級ホラー映画好きな人にもオススメしたい。どうせなら、字幕にしてほしかったが……。（千葉県・久保田加菜子・23歳）

?着 DARK SEEDⅡ

バンダイビジュアル／ビー・ファクトリー／'97・8・29
5,800円／ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	5.33

神秘的なグラフィックで構成された世界の中をさまよい、謎を解いていく過程はとてもおもしろい。でもそれ以外は何の特徴もない普通のアドベンチャー。最近の賑やかなヤツに目移りしてしまう人には、退屈でつまらないかも。それでも合格ラインは超えているのでオススメできるでしょう。（福岡県・小島弘子・27歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●ただひたすら我が道を突き進んでいたデータイーストまでが、ギャルルルルルゥ……。慟哭。（岐阜県・青田勝・29歳）

●「デスクリムゾン」をもらった。すごかった。返した。（岡山県・石井崇史・15歳）

●コンビニでサタマガとジュースを買ってちょうど400円。マックのセットよりいい感じ。（秋田県・松島謙）

セガサターンソフト総評

合併号だから次号は新作が続々！

青天の霹靂（ヘキレキ）、今週はサタマガいきなりの合併号。というわけで、再来週号では、「シルエットミラージュ」「DESIRE」など注目の新作が続々ランクインしてきそう。年末までの話題作ラッシュで首位戦線は早くもオーバーヒート寸前。次号も必見！

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.8277
2	2	セガサターンキーボード（セガ／9,800円）	9.3267
3	3	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／7,800円）	9.3043
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2053
5	5	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.1443
6	6	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	8.8952
7	7	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.7674
8	8	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.7643
9	9	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7268
10	10	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.665
11	12	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.5906
12	11	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.5822
13	13	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.546
14	14	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.4881
15	15	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.4673
16	16	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	8.2727
17	17	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.1525
18	18	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.0616
19	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.9069
20	20	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7755
21	21	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7006
22	22	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6451
23	23	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4086
24	24	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.2265
25	25	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	6.9846
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.8819
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.5957
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3866
29	29	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5454
30	30	SGトルネードスティック（イマジニア／4,980円）	5.4444

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、格闘ゲーマー期待の「ストリートファイターコレクション」だ。まさにコレクションなこのゲームは何着で登場するかな？　右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「ストリートファイターコレクション」は何位だ？

【隊長さんの予想】うむ。これはそーねぇ64着でどうよ。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょう上35着でいくぜ。

9/19号当選者 9/19号着順予想「DESIRE（デザイア）」は、まだオッズ票に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は痛快シューティング「怒首領蜂（ドドンパチ）」の予想をしてもらうぞ。移植度も良好のこの作品の初登場オッズは、はたしてどうなるかな？　右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「怒首領蜂（ドドンパチ）」は何点だ？

【隊長さんの予想】これは、えーと。8.2418でどうよ。
【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい上に。8.4829ね。

9/19号当選者 9/19号着順予想「シルエットミラージュ」は、まだオッズ票に入ってきていないため、当選者の発表は来週以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい当選者を発表しますので、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中！

➔ハガキの書き方例

103
中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
『セガサターン読者レース』係
（住所）（TEL）
（氏名）（年齢）

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたら即ボツだよ！要注意!!
（セガサターンソフト・5本まで）
・サクラ大戦（10点）
・バーチャコップ2（10点）
・新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression（9点）
・レイヤーセクション（9点）
・学校の怪談（2点）
（周辺機器も募集中！）
（コメント）（ほしいソフト名）
「ストリートファイターコレクション」
着順予想：6着
「怒首領蜂」オッズ予想：9.3211
※応募券がないとボツだよ！

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A：パワーメモリー＆ジョイスティック、B：コードレスパッド2個、C：ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ（最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ！　なお、サターン用周辺機器も臨時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は9月30日（当日消印有効）だ。

今号の特別プレゼント！

3つのコースから選択可能！

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

9/19号当選者 9/19号応募者プレゼント（A、B、Cコース＋お好みソフト）の当選者は神奈川県・新谷健太くん、東京都・柴田純くん、福岡県・松村多佳子さん、新潟県・豊田達也くん、大分県・吉田将くんの5名だ。おめでとう！

【で、合併だす】「自転車たいっちょー！　自転車たいっちょー!!　自転車たいっちょーっ!!!」「ナニーッ（ボコボコボコボコ）」「あひ・ひ……。たいっ……ちょ。ひどい……スよ」「ジョーダンの通じんヤツじゃっ。む、それより喜べハチよ。次号は合併号じゃ。休めっ！遊べっ！眠れーっ!!」「たいちょう……。お言葉ですが、今日はAMショーの取材。週末もイベント取材のため大忙しですってば。ついでのその記事も書かないとっ」「てなわけで、次号サタマガは10月3日発売。またまた情報満載でパワーアップぅ。あと、サタマガ新戦力も稼働開始。バリバリ働けーっ！」「うひー」

読者レース応募券 10/3・10号

サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ STEAM RADIO SHOW™

それにしても、ラジヲの司会に
このわたくしをご指名
いただくなんて……

盛りだくさんの内容で前人気も着実に上昇中のデジタルファンディスク「蒸気ラジヲショウ」。今回は、実際にゲームに収録される歌謡ショウのムービー画面とミニゲームの一部を紹介。さらにゲームショウでの広井王子氏のトークも収録しちゃうぞ!!

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ●11月13日発売予定
●4,800円●CD2枚組
●デジタルファンディスク

いよいよ全貌が明らかになってきた

「花組通信」に続く、セガ発サクラ大戦デジタルファンディスクの第2弾「蒸気ラジヲショウ」。先日、幕張メッセにて開催された東京ゲームショウのセガブースでは、一部ミニゲームの内容に加え、収録されるサクラ大戦歌謡ショウのムービーが公開されていた。ブースを訪れたファンは、熱心にその様子を観察していたが、残念ながらゲームショウに参加できなかったみんなのために、ここで画面写真を一挙公開！ 気になるミニゲームのゲームシステムなど、現時点でわかっている限りの情報をドカーンと紹介するぞ。隅から隅まで、じっくり目を通してくれ!!

今回公開された蒸気ラジヲショウの「愛ゆえに」のワンシーン。戦火に崩れた焼け野原の中で、さくら扮するクレモンティーヌと、マリア演ずるオンドレが心待ちにしていた対面を果たす。

豪華絢爛 これが花組の舞台!!

横山智佐さんのさくら姿。会場のあちこちから、智佐コールとさくらコールが飛び交い、会場の熱気は最高潮に達した。

東京厚生年金会館で開催された、サクラ大戦歌謡ショウの内容を全収録!!

細部にまでこだわったステージ。もちろん演奏も生オーケストラ。

広井王子in「サクラ大戦トークショー」再録!!

先日の東京ゲームショウのセガブースでは、広井王子氏やさくら役でおなじみの声優の横山智佐さん、すみれ役の富沢美智恵さんらのトークショーが行われ、ファンも大満足。気になる話を含め、誌上再録しよう。

「サクラ2」も順調に スタッフ全員で開発中

――今日はものすごい人ですけど、最後までヨロシクお願いしますね。まずはこのあいだ7月19日～21日にかけて開かれた「サクラ大戦歌謡ショウ」ですが、いかがでした？

広井■いやぁ、夢のようでしたよ（笑）。本当に。よくできたなぁと。「やろう」って言い出すのは簡単なんですけど、そこに至るまでのスケジュール調整や構成などは、本当に大変でしたね。

――富沢さんはすみれのまんまで（笑）。

富沢■そうですね。なんといっても役作りが大変でしたから。

横山■ええーっ！ あれって、そのまんまでしょう（笑）!?

富沢■あれはですねぇ、本当に寝ずにどうすみれを演じようかと日夜考えてやってるんですよ。

――「オーッホッホッホッ」って？

 ※画面は開発中のものです。

わくわくワックス タンスでカ〜リング

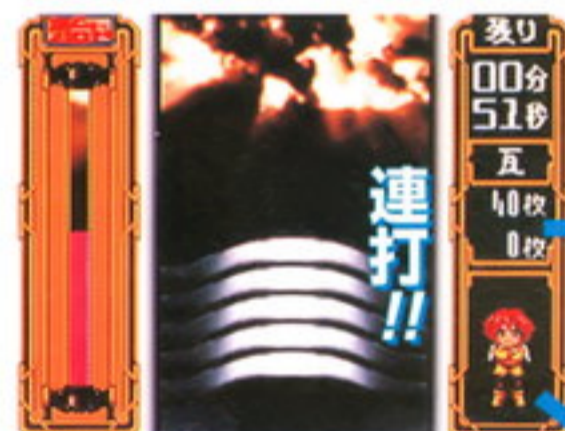
「蒸気ラジヲショウ」に収録されるミニゲーム。ここで紹介するのはさくらとカンナを主役にしたものだ。ゲームショウでは、マリアが主人公の射撃ゲームも紹介されていたけれど、その他のキャラクターのゲームは、どんな内容になるんだろう？　今から想像を膨らませて、楽しみに待っていたい。

さて、さくらのミニゲーム「わくわくワックス」は、大道具部屋の荷物を、大神とさくらのコンビネーションで片づけるというもの。部屋の端から大神が荷物を押し、その行く先をさくらが掃いて、目標のエリアに荷物を到着させることができれば成功だ。大神の力の加減や、またさくらのホウキさばきを誤ると、荷物が目標のエリアから外れてしまう。微妙なバランスを考慮しなければならない意外と手ごわいミニゲームだ。君はいくつの荷物を片づけられるかな？

大道具部屋の床は、さくらのこまめな掃除の成果で(?)よく滑るようになっている。バランスを失ってしまうと、荷物が行きすぎたり手前で止まったりしてしまうぞ。注意深く運ぼう。

収録されるミニゲームをちょっとだけ紹介!!

激(げき)辛(から)手(て)回して瓦割り!!

次から次へと現れる瓦を、自慢の手刀でガンガン割っていく爽快ミニゲーム、激辛手(げきからて)。もちろん主人公は、沖縄生まれの空手使い、カンナ。方向キーをくるくる回して力をため、勢いよく瓦を割ろう。もちろん、枚数が多くなるごとに、より強力なパワーが必要になる。制限時間内にどれだけクルクルできるかが勝負のカギなのだ。目標枚数クリアを目指せ!!　指先の力を鍛えて待っていよう!!

左のゲージが手刀の力を示している。力を最高潮までためると……必殺の十枚割りができるのだ！

力が足りないと、この通り失敗してしまう。すべては君の連打にかかっているぞ。

みんなは見事このとおりに割れるか!?

富沢■ええ、もう笑い方ひとつとってみてもね、とても気を遣ってるんですよ。「歌謡ショウ」は、毎日が本当に楽しかったですね。この場をお借りして来ていただいたみなさんにお礼申し上げます。
広井■本当は東京だけじゃなくて、地方でもやりたかったんですよね。今回はデジタルファンディスクにそのダイジェスト版が収録されてますので、楽しんでほしいと思います。
——ちなみに、みんなの知りたい「サクラ大戦2」なんですが、何か意気込みなどをぜひお願いしたいんですが。
広井■そうですね。「2」はスタッフのみんなと一緒に真剣に作ってますし、より面白いものにしようと思ってます。そういう意味では、「1」がこんなにヒットするとは思ってなかったので(笑)、今回はみなさんの持っているイメージを大切にしたいと思ってます。「お約束だよね」っていうところは残してますし、それでいて新しいこともいろいろやってます。スタッフみんなで全力でやってますから期待しててほしいですね。今回のCGパートもすごくカッコイイですよ。アニメパートの制作も順調に進んでますしね。ですから、遅れなければ……桜の咲く頃にはみなさんのお手元にお届けできると思います(会場、拍手喝采)。今回は全14曲ある曲も、すべていい曲ですので、ぜひ待っていてください。今日は本当にありがとうございました。

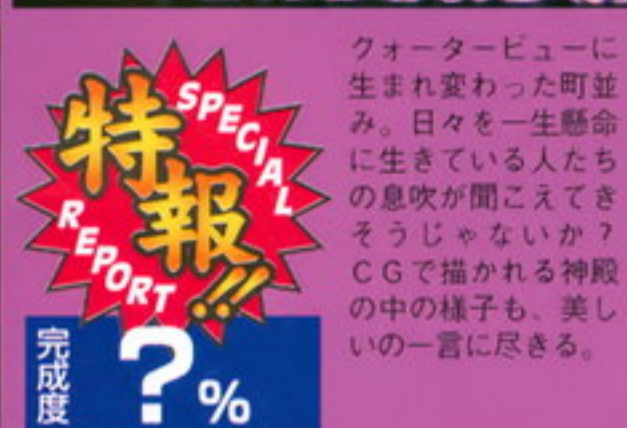
会場では横山さんが得意とするすみれの曲「なやましマンボ」を披露。会場は超満員でノリノリ！

超満員御礼

あら、いらっしゃい。
困ったことがあったら遠慮しないで
言ってくださいね。

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 ?%

クォータービューに生まれ変わった町並み。日々を一生懸命に生きている人たちの息吹が聞こえてきそうじゃないか？ＣＧで描かれる神殿の中の様子も、美しいの一言に尽きる。

フォルティア軍が
この国境を守っているのは
あくまで慈善事業なのだ。

日本ファルコムとハドソンの最新タッグ作品がサターンに登場!!

白き魔女
～もうひとつの英雄伝説～

- ●ハドソン
- ●1998年2月下旬発売予定
- ●6，800円
- ●RPG
- ●全年齢推奨
- ●CD2枚組

フィリー&バンバン
美少女

主人公であるジュリオとクリスが旅の途中で出会う少女フィリー（CV:大野まりな）。いわゆる正統派美少女ってところか。フィリーの隣にいる動物は小熊のバンバン。フィリーいわく「ペットではなくて、友達」だそうだ。

日本ファルコムの看板RPGである「英雄伝説」シリーズ。なかでも第3作目にあたる「白き魔女」は、優れたシナリオが高く評価された名作だ。今回この3作目をハドソンがプロデュースして、サターンに移植することが決定した。

オリジナルであるパソコン版は、発売されてからすでに3年もの月日が経っている。したがってシナリオは原作に忠実に移植するが、それ以外の部分、特にビジュアルやサウンドの部分に関しては、サターンというハードをフルに生かした大幅な改良が加えられている。さらに戦闘などのゲームシステム部分も、ストレスを感じることなく遊べるように変更が進んでいるとのことだ。

詩うRPG

パソコン版をプレイした人々に「詩うRPG」と呼ばれた流麗なシナリオと、新たなビジュアルパート、斬新な新システムを加えて、誰も見たことのない、まったく新しい「英雄伝説」がサターンで蘇ろうとしているのだ!

それはまだ、人があらゆることに感

ジュリオ&クリス

巡礼者

右側にいる青い髪の男の子がジュリオ（CV:桑島法子）で、左の赤い髪の女の子がクリス（CV:三石琴乃）だ。ジュリオは14歳。ちょいと内気なところがあるけど、芯の強いまじめな少年だ。クリスはジュリオの幼なじみ。年は15歳で明るくおおらかな性格の持ち主。2人は村に伝わる成人の儀式のために“巡礼の旅”に出かけることになる。

抜けるような青空の下、巡礼の旅を続けるジュリオとクリス。“シャリネ”と呼ばれる魔法の鏡の神託を受けたとき、2人の運命の歯車がゆっくりと動き出す……。

あらゆる点でパソコン版を凌駕する超移植!!

単純にパソコン版を焼き直すのではなく、「サターン」という素晴らしいハードのスペックを生かした、オリジナルの感動をさらに高めるような移植にしたい。そこでハドソンスタッフが考えたのは「ビジュアルの強化」だった。よりリアルな街の風景や感情移入しやすいキャラクターの作成に重点を置き、豪華声優陣を起用したアニメーションムービーを導入。

ここにまったく新しい「白き魔女」が、その片鱗を見せることとなった!

ゲームを知ってる人も知らない人も、感動は保証済み。じっくり遊べるスタンダードRPGの登場だ。

視点

オリジナルのパソコン版はトップビュータイプのゲームだった。

今回の移植に関して一番の変更点は、ゲーム全体の視点がクォータービューに変更されたことだろう。これにより「高さ」の概念がよりわかりやすくなったのは一目瞭然だ。とはいえ、視点を変えるということは、すべてのグラフィックを作り直すということでもある。これはもう移植というよりは、ほとんど「新作」と言ってもよい。すでにパソコン版をプレイした人であっても、ビジュアル面を見ればもう一度やりたくなる、そんな気にさせる仕上がりだぞ。

街中などでも人がそこに「いる」ことがリアルに感じられるクォータービュー。建物などの立体感は見事。

戦闘画面はまだ発表されていない。パソコン版のように画面切り替えなしで、戦闘に突入するのだろうか？

キャラクター

キャラクターはサターン用に新たに書き起こされた。デザインはアニメ『覇王大系リューナイト』のキャラクターデザイン・作画監督で知られる、そえたかずひろ氏。原作とはガラリと雰囲気の変わった面々を見よ!

アニメーション

要所のイベントではセルアニメによるムービーが流れる。その時間はじつに20分以上になるとも言われている。豪華声優陣を起用したサターンならではのこの演出が、ゲーム展開をさらに盛り上げることは間違いない。

謝を忘れなかった時代の物語・・・

ハドソン新作発表会

去る9月11日、セガ本社にて、「白き魔女」を含む年末年始に発売を予定している、ハドソンの新作タイトル発表会が行われた。

ハドソン
大里幸夫氏

ハドソン側の出席者、大里氏からは「ヘビーユーザー向けのソフトはセガに任せる。ハドソンはセガサターンの購買層のターゲットを広げる、ライトユーザー向けのソフトの開発に力をいれたい」とコメント。また、セガの岡村氏も「セガとハドソンは、これからも今まで通りのパートナーシップで歩んでいきたい」と発言し、息の合ったところを見せていた。

気になる発表会のほうも「白き魔女」の開発担当者、五井氏による「システム過多のゲームにするのではなく、プレイヤーも英雄の1人となって戦えるようなゲームしたい」という力強いコメントで締めくくられた。

「白き魔女」の発表はハドソンの五井氏、日本ファルコムの山崎氏、キャラデザインのそえた氏、声優の桑島氏、大野氏で行われた。

エヴァンゲリオンの始動までを徹底的に攻略していくぞ！

待ちに待った発売日が１週間後に迫ってきた。今回からはシナリオの流れとマップ攻略を濃密に行っていくぞ。まずはエヴァンゲリオン登場までの７話、リアル系とスーパー系を合わせて全13話の攻略だ。
さあ、予習だ！

スーパーロボット大戦F

特報 SPECIAL REPORT!!
完成度 100%

●バンプレスト●9月25日発売●6,800円
●シミュレーションRPG●全年齢推奨●１人プレイのみ

最初はどちらのタイプでプレイする？

右のシナリオの流れを見ればわかるとおり、リアル系とスーパー系では、序盤のシナリオが違っている。そのため、どちらのタイプで話を進めるかで、若干のシナリオの違いはもちろんのこと、登場ユニットやキャラクターなどが違ってくる。では最初にプレイするとき、どちらのタイプにすればいいのか？

結論は「自分の好きなタイプ」だが、オススメはスーパー系だ。その理由はゲシュペンストの強さ。主人公が必中を使えることが条件になるが、ボス級の敵と対等に戦えるのは大きい。他ではマジンガーの発進デモが見られるというメリットもアリ。

リアルロボット系第７話までのツボ

ロンド＝ベルを付け狙うウイングガンダムとの戦いが燃える。出現したら撤退を許さずに必ず撃墜したい。それが礼儀だ。

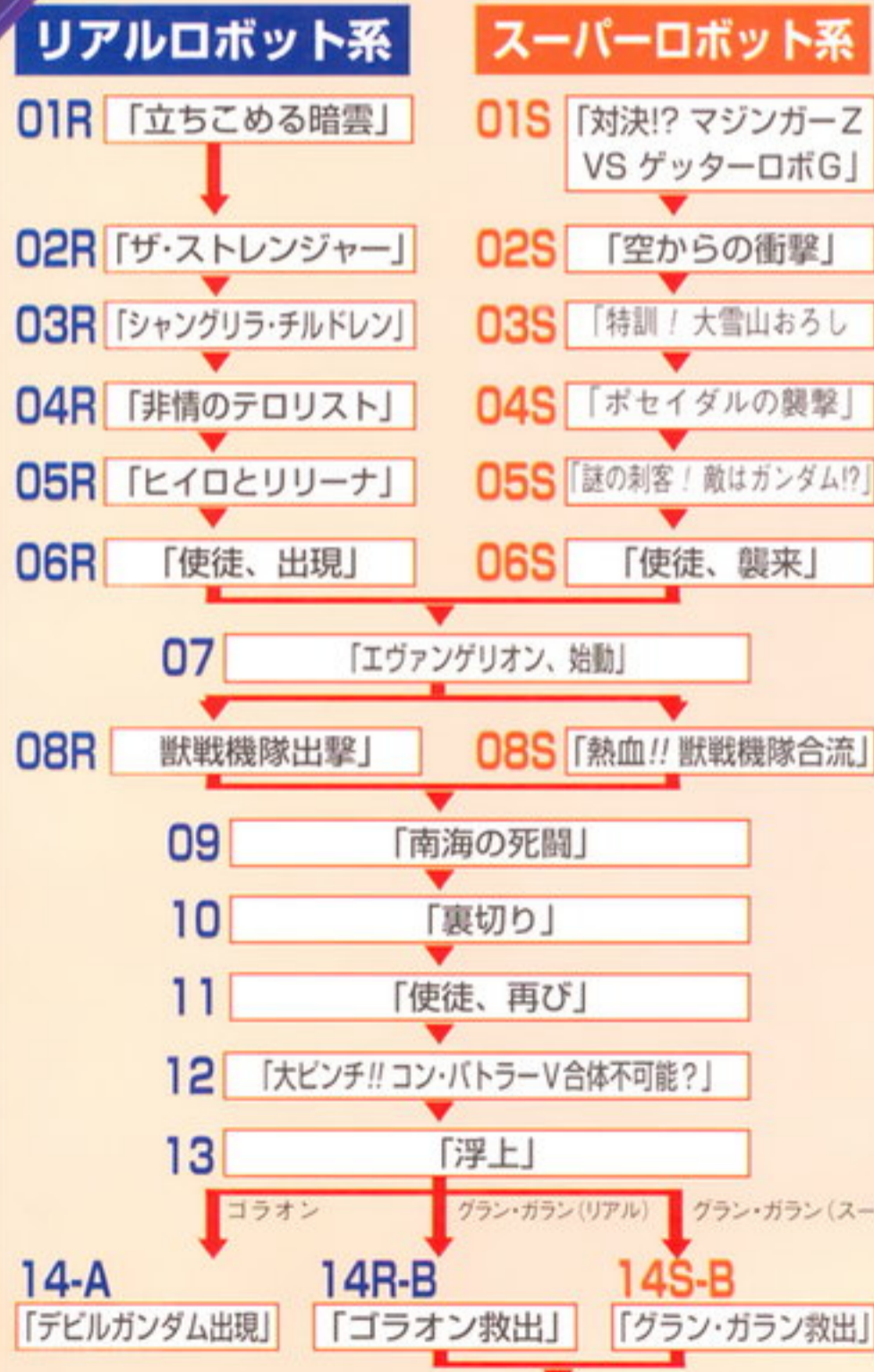
スーパーロボット系第７話までのツボ

劇場版のようなタイトルが燃える第１話での、ゲッター同士の戦いがアツイ。デモも多い。

シナリオの流れ

リアルロボット系		スーパーロボット系	
01R	「立ちこめる暗雲」	01S	「対決!? マジンガーZ VS ゲッターロボG」
02R	「ザ・ストレンジャー」	02S	「空からの衝撃」
03R	「シャングリラ・チルドレン」	03S	「特訓！ 大雪山おろし
04R	「非情のテロリスト」	04S	「ポセイダルの襲撃」
05R	「ヒイロとリリーナ」	05S	「謎の刺客！ 敵はガンダム!?」
06R	「使徒、出現」	06S	「使徒、襲来」
07	「エヴァンゲリオン、始動」		
08R	獣戦機隊出撃」	08S	「熱血!! 獣戦機隊合流」
09	「南海の死闘」		
10	「裏切り」		
11	「使徒、再び」		
12	「大ピンチ!! コン・バトラーV合体不可能？」		
13	「浮上」		

（01～07：今回の攻略範囲）

13から分岐：ゴラオン → 14-A「デビルガンダム出現」／グラン・ガラン（リアル） → 14R-B「ゴラオン救出」／グラン・ガラン（スーパー） → 14S-B「グラン・ガラン救出」

リアルロボット系

SCENARIO 01R

第1話 立ちこめる暗雲

右下のコロニーを拠点にして戦え!

開始直後にガンダムは右下のコロニーへ向かう。ゲシュペンストもザク改を相手にしつつ、5ターン目までにコロニーへ到着しておく。残りのユニットでザク改を迎え撃とう。4ターン目にドムⅡが動き出し、5ターン目に敵の増援が出現する。増援のムサイ改は6ターン目に撤退してしまうので、確実に倒そう。3機のドムⅡは主人公で倒せ。

ムサイ改に攻撃させ、次のターンで落とすのだ。

ガーベラはガンダムのビームライフルで攻撃。

UNIT DATA

Player-初期●トロイホース(ブライト Lv.8)/ガンダム(アムロ Lv.10)/GP-01Fb(コウ Lv.5)/NT-1アレックス(クリス Lv.4)/ザク改(バーニィ Lv.4)/メタス(ファ Lv.2)/ゲシュペンスト(主人公 Lv.1)
Enemy-初期●ドムⅡ(ガイア Lv.11)☆/ドムⅡ(オルテガ Lv.10)☆/ドムⅡ(マッシュ Lv.10)☆/ザク改(Lv.6)×3/ザク改(Lv.4)×5
Player-3Turn●ガンダムmkⅡ(エマ Lv.7)/ガンキャノン(キース Lv.3)
Enemy-5Turn●ガーベラ・テトラ(シーマ Lv.11)☆/ムサイ改(Lv.7)☆/ザク改(Lv.7)×3
Player-6Turn●ゲッター1(リョウ+ハヤト+ベンケイ Lv.8)

UNIT DATAの見かた

☆は倒すとアイテムを落とすキャラクターで、※はイベント戦闘で絶対倒せないキャラクターだ。ターン数は、そのターンに増援が出現することを表す。

スーパーロボット系

SCENARIO 01S

第1話 対決!? マジンガーZ VS ゲッターロボG

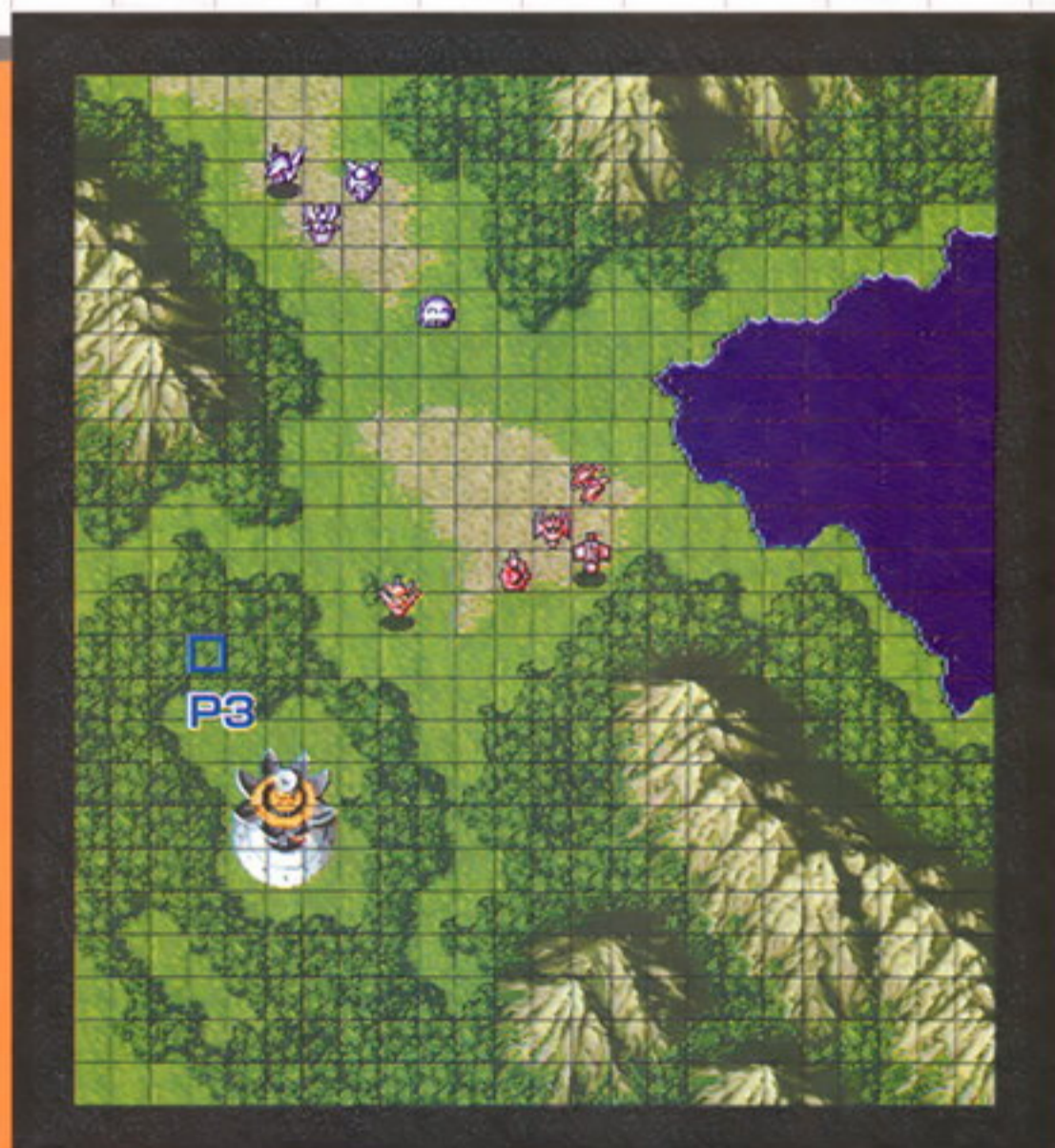
機械獣はマジンガーZのロケットパンチやゲシュペンストのプラズマカッターで攻撃。ブレストファイヤーやブラスターキャノンは、その後の戦いを考えてエネルギーを温存しておこう。機械獣は攻撃範囲内にボスボロットがいれば優先的に狙ってくる。防御に徹して、アフロダイAでこまめに回復させよう。

グールとゲッタードラゴンが残ったら、グールを先に攻撃。温存してきたエネルギー系兵器はここから使おう。

グールを先に狙おう!

ゲッタードラゴンを先に倒すとグールが撤退してしまう。まずはグールに熱血をかけた集中攻撃だ。

ゲッタービームに注意!

ゲッタービームの攻撃力が高いのは敵も味方も同じ。当てられるときは素直に防御。

UNIT DATA

Player-初期●マジンガーZ(甲児 Lv.5)/アフロダイA(さやか Lv.4)/ボスボロット(ボス Lv.1)/ゲシュペンスト(主人公 Lv.1)
Enemy-初期●飛行要塞グール(ブロッケン伯爵 Lv.6)☆/ゲッタードラゴン(あしゅら男爵 Lv.6)☆/機械獣ダブラスM2(Lv.5)/機械獣ガラダK7(Lv.4)/機械獣トロスD7(Lv.4)
Player-3Turn●ゲッター1(リョウ+ハヤト+ベンケイ Lv.3)

リアルロボット系

SCENARIO 02R

第2話 ザ・ストレンジャー

A級ヘビーメタルは1機ずつ倒せ!

左下と右のグライアは、それぞれディザードで対処すること。エルガイムは右のグライアの一部とアローンを攻撃する。ロンド=ベルが登場したら、エルガイムのフォローでアローンとグライアを完全に片付ける。問題はオージェとバッシュだ。3機を暗礁空域外へ誘い出し、3機の射程内に防御させたエルガイムを入れてオトリにする。あとは1機ずつ潰していくだけ。射程外からの攻撃や実弾系兵器をメインにして叩く。オージェは8ターン目に撤退するので、かなわないと判断したらひたすら逃げよう。

P3

バッシュの四方7マス以内に並ぶと必ずマップ兵器を使われる。配置には注意。

A級HMの対処

オージェやバッシュなどの強力なヘビーメタルにはビームコートが装備されている。そのため、ビーム兵器の威力が低下してしまう。対抗する武器は、バズーカなどの実弾兵器か近接戦闘となる。当たるまで戦え!

ビームコートでの威力低下を承知でビーム兵器を使っていくことになる。

UNIT DATA

Player-初期●エルガイム(ダバ Lv.8 + リリス Lv.2)/ディザード(アム Lv.5)/ディザード(キャオ Lv.3)
Enemy-初期●オージェ(ネイ Lv.12)☆/バッシュ(アントン Lv.11)☆/バッシュ(ヘッケラー Lv.11)☆/グライア(Lv.7)×3/グライア(Lv.6)×3/アローン(Lv.5)×4
Player-3Turn●トロイホース(ブライト)+9機

スーパーロボット系

SCENARIO 02S

第2話 空からの衝撃

UNIT DATA

Player-初期●マジンガーZ(甲児)/アフロダイA(さやか)/ボスボロット(ボス)/ゲッター1(リョウ+ハヤト+ベンケイ)/ゲシュペンスト(主人公)/テキサスマック(ジャック+メリー Lv.4)
Enemy-初期●飛行要塞グール(Dr.ヘル Lv.7)☆/機械獣ダブラスM2(Lv.5)×2/機械獣ガラダK7(Lv.5)×2/メカザウルス・バド(Lv.5)×3/ドムII(Lv.5)/ザク改(Lv.5)×2
Player-3Turn●イーグルファイターN(忍 Lv.5)/ランドクーガーN(沙羅 Lv.5)/ランドライガーN(雅人 Lv.5)/ビッグモスN(亮 Lv.5)

全ユニットを左へ進めるが、空を飛べるユニットと地上を進むユニットでは速度が違いすぎる。ある程度は足並みを揃えつつ進みたい。先行するのはテキサスマックとゲシュペンストとゲッター。ここでのゲッターは2がいい。先行部隊が戦闘を始めた後で後続が追いついたら、先行部隊は獣戦機隊のフォローをしてやること。

獣戦機隊は下げてしまおう

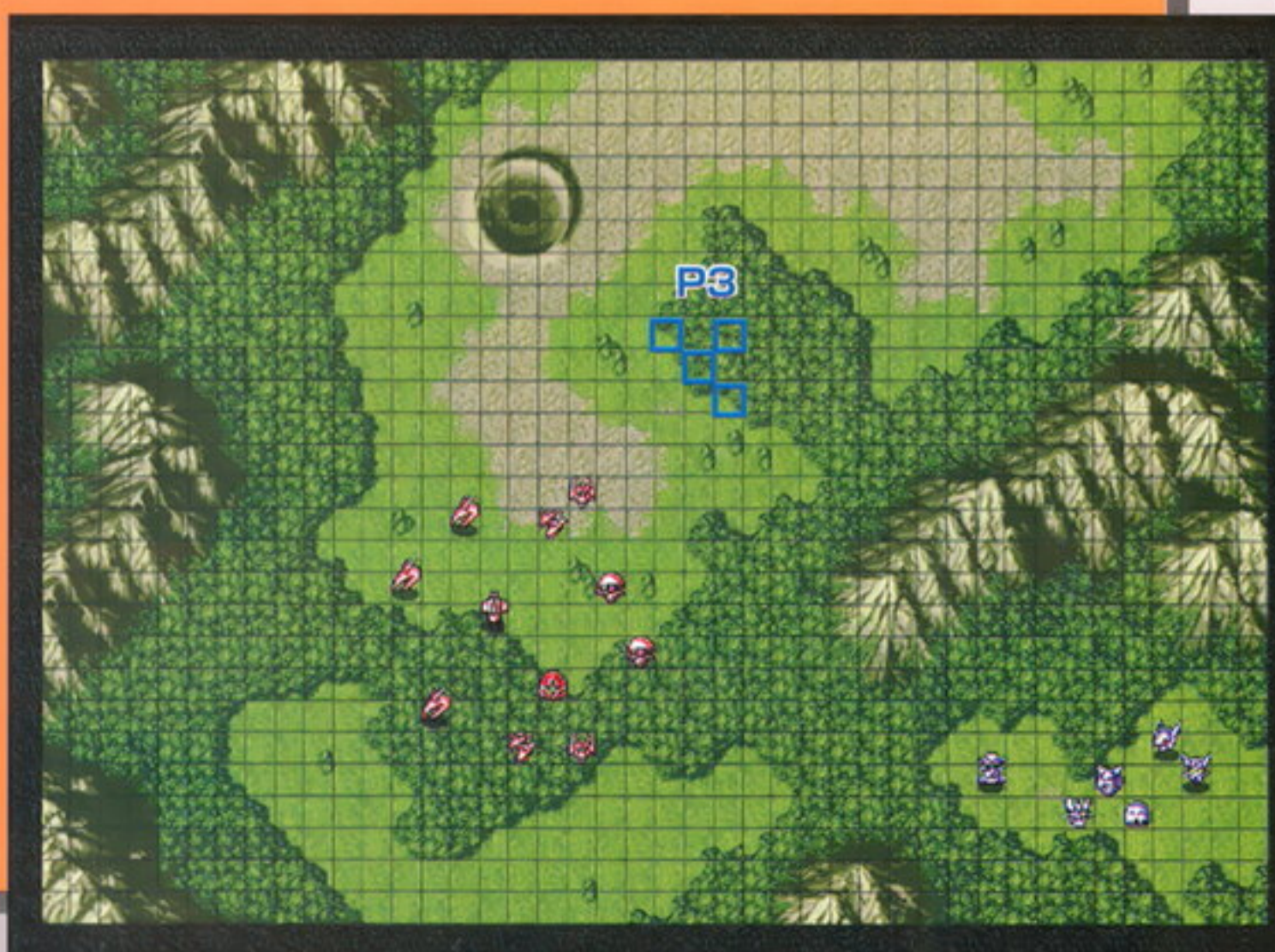
獣戦機隊は下がりながら応戦。H形態にしておこう。

ゲッターとテキサスで先行

先行できるユニットで露払いをしておく。ゲッターは2のほうが安全に戦える。

地形効果を使え

平原よりも森で待機しておく。これで回避率をアップさせて避けまくれ。

P3

リアルロボット系

SCENARIO 03R

第3話 シャングリラ・チルドレン

すべてはロンド=ベルが登場してから

初期配置の4機は左へ逃げよう。複数のグライアから狙われないようにしつつ、地形効果の高い場所で待機する。

ロンド=ベルが登場したら、加速の使えるユニットは使って北上。移動力の低いユニットはトロイホースに積んで移動しよう。橋を渡りきったところのグライアは強いので、エルガイム系やゲシュペンストで排除したい。他のグライアやアローンは寄ってくるところを倒す。ギャブレーかチャイを倒すとポセイダル軍が撤退する。他のユニットを倒してから、ギャブレーをガンダムやゲシュペンストなどの複数のユニットで倒せ。

ウイングガンダムに注意!

HPが50%以下になると撤退する。ゲッター1で倒したい。

最初は徹底的に防御

回避して50%以下なら回避、それ以上なら防御して耐えろ。

ウイングガンダム

P3

UNIT DATA

Player-初期●ネモ（ジュドー Lv.9）／ザク改（ビーチャ Lv.5）／GMⅢ（エル Lv.5）／ガンタンク（モンド Lv.3）
Enemy-初期●バッシュ（チャイ Lv.13）☆／バッシュ（ギャブレー Lv.13）☆／グライア（ハッシャ Lv.11）☆／アローン（Lv.8）×3／グライア（Lv.8）×2／グライア（Lv.7）×3／グライア（Lv.6）×4
Player-3Turn●エルガイム（ダバ+リリス）／ディザード（アム）／ディザード（キャオ）／トロイホース（ブライト）+9機
ポセイダル軍撤退後●ウイングガンダム（ヒイロ Lv.12）☆

スーパーロボット系

SCENARIO 03S

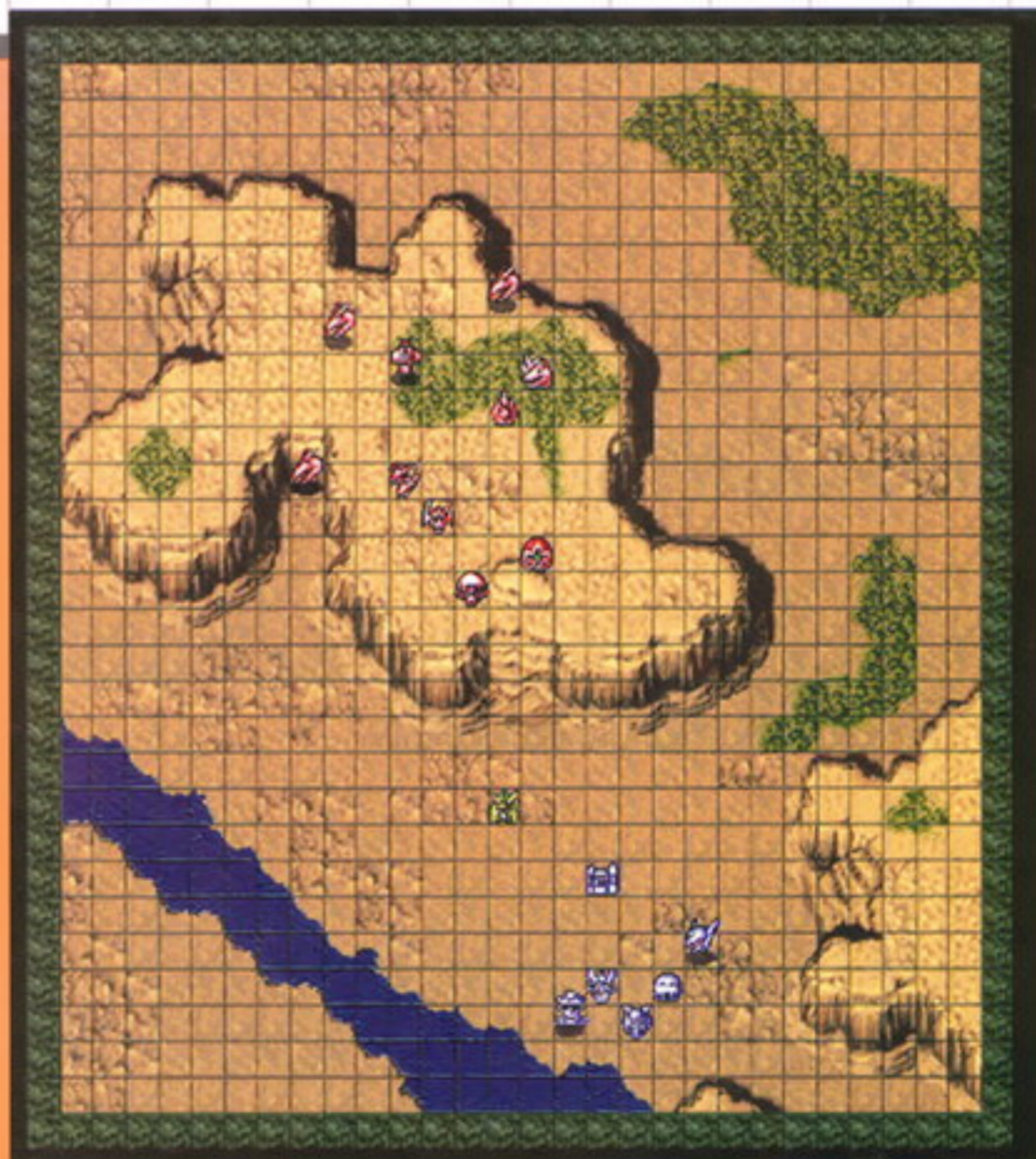
第3話 特訓!大雪山おろし

特訓後の戦闘は軽く済ませろ

初期配置場所の付近で敵が向かってくるのを待つか、崖を上がって敵のところへ行くか。ここは迷わず敵のところへ向かったほうが戦いやすい。全ユニットを北上させよう。空を飛べるゲッターとテキサスとゲシュペンストが先行して戦い、崖を上がりきった他のユニットが合流できるころにはグールとの戦闘が始まっているだろう。グールは主力できっちり片付けよう。

崖は非常に進みにくい。地道に進むしかない。

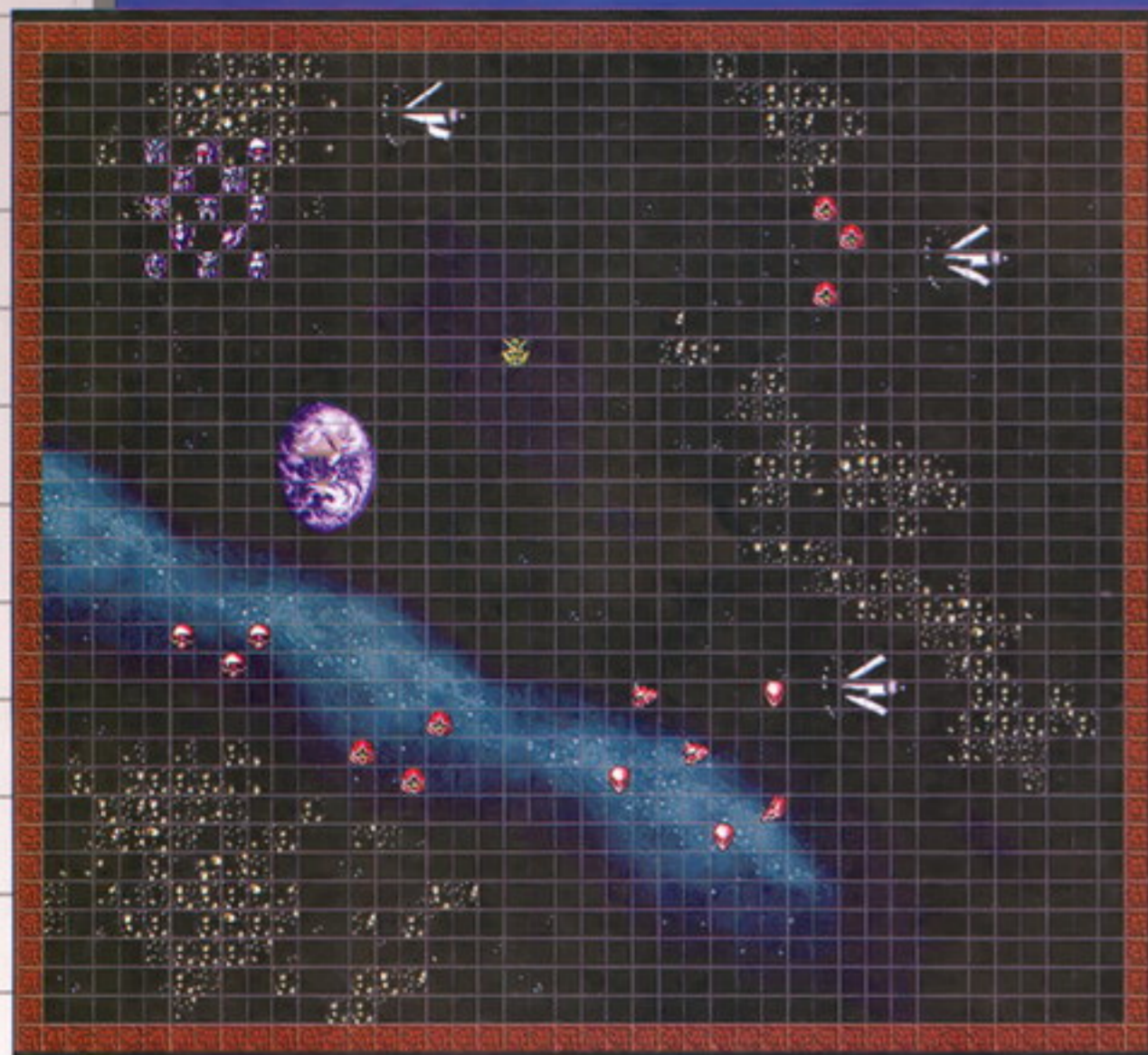
シャイニングガンダムに頼るな

NPCのシャイニングガンダムは単独で敵と渡り合ってくれる強い味方だ。この戦闘が終われば仲間に入ってくれるが、現状で任せっぱなしでは経験値がもったいない。崖で敵と戦っている間に追い抜いて、他の敵ユニットを片付けてしまおう。もちろん、グールも攻撃の機会を与える前に倒すのだ。

UNIT DATA

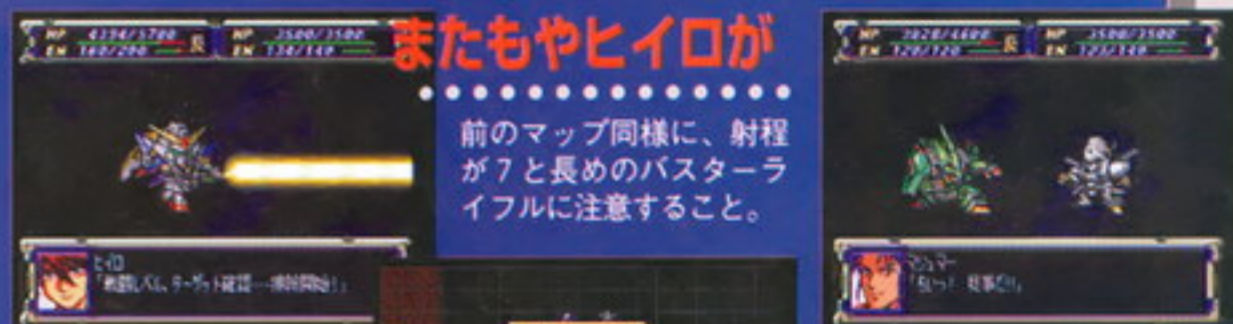
Player-初期●マジンガーZ（甲児）／アフロダイA（さやか）／ボスボロット（ボス）／ゲッター3（ベンケイ+リョウ+ハヤト）／テキサスマック（ジャック+メリー）／ゲシュペンスト（主人公）
NPC-初期●シャイニングガンダム（ドモン Lv.6）
Enemy-初期●飛行要塞グール（あしゅら男爵 Lv.7）☆／機械獣ダブラスM2（Lv.6）／機械獣ガラダK7（Lv.6）／メガザウルス・バド（Lv.6）×3／機械獣トロスD7（Lv.5）／メガザウルス・サキ（Lv.5）／ドムⅡ（Lv.5）／ザク改（Lv.5）

リアルロボット系

SCENARIO 04R

第4話 非情のテロリスト

ウイングガンダムを手早く片付けろ！

ウイングガンダムはロンド＝ベルとDC軍のどちらとも戦闘を行う。経験値がもったいないので、ヒイロとDC軍との戦闘は避けさせたい。1ターン待ってウイングガンダムが接近してきたら、ひらめきを使いながら攻撃してダメージを与える。HPが3000程度になったら熱血を使って一気に倒そう。

DC軍は全般的に弱いので、接近してくるところをレベルの低いユニットで叩く。マシュマーにはアムロや主人公、それにダバなどの強力なメンバーの集中攻撃で片付けるといい。

またもやヒイロが

前のマップ同様に、射程が7と長めのバスターライフルに注意すること。

経験値稼ぎでいこう

DC軍はマシュマーとゴットン以外は弱め。経験値稼ぎのつもりで戦え。

マシュマーは強いぞ

ガルスJには、なるべくひらめきを使いながら戦ったほうが安全だ。

UNIT DATA

Player-初期●トロイホース（ブライト）＋12機
Enemy-初期●ウイングガンダム（ヒイロ Lv.13）☆
ガルスJ（マシュマー Lv.14）☆／ズサ（ゴットン Lv.13）☆／マラサイ（Lv.10）×2／ズサ（Lv.9）×2／ドムII（Lv.8）×3／ドムII（Lv.7）×3／ザク改（Lv.6）×3

スーパーロボット系

SCENARIO 04S

第4話 ポセイダルの襲撃

エルガイム系ユニットで押していけ！

エルガイム系ユニットを南下させつつ、その後方から他のユニットを進軍させる。このとき、道路を進むとバッシュのマップ兵器に狙われるので道路脇を進もう。まずはバッシュの射程外で待機し、向かってくるグライアやアローンを減らす。進路がクリアになったら、いよいよバッシュと対決だ。必中の使えるユニットで勝負！

ヘンケンたちは

2機のグライアを相手にする程度にしておけ。

ギャブレーは、おびき寄せて倒すのも手だ。

ギャブレーは確実に倒せ！

熱血アンド必中でアイテムをゲットだぜ！

名前のあるキャラクターのユニットを倒せばアイテムが手に入る。しかし、そのようなキャラクターはほとんど防御力が高い上攻撃も当てにくい。ここは熱血と必中を使って確実に仕留めよう。

UNIT DATA

Player-初期●エルガイム（ダバ Lv.7 ＋ リリス Lv.5）／ディザード（アム Lv.5）／ディザード（キャオ Lv.3）／7機出撃可能
Enemy-初期●バッシュ（ギャブレー Lv.9）☆／グライア（ハッシャ Lv.8）☆／グライア（Lv.7）／グライア（Lv.6）×5／アローン（Lv.7）／アローン（Lv.6）×3／アローン（Lv.5）×2
Player-2Turn●トロイホース（ヘンケン Lv.8）／ジェガン（ルー Lv.6）／Gディフェンサー（カツ Lv.1）

P2

リアルロボット系

SCENARIO 05R

第5話 ヒイロとリリーナ

地形効果を利用しつつ進もう!

マップ上のグライアとアローンを片付けながら進み、最終的にアトールVなど全ユニットを倒せばいい。グライアとアローンについては、エルガイム系ユニットを前面に押して戦って行けば問題ない。このとき、ユニットは街に待機させてある程度の地形効果を利用したほうが安全だ。

アトールVはゲシュペンストのニュートロンビームで攻撃。もちろんアトールVの射程外から狙い撃とう。トドメは努力や幸運の使えるユニットで。

射程をチェック!

エルガイム系となら射程5のパワーランチャーの撃ち合いになる。

少々卑怯な戦い方だが、安全に攻撃できるなら安全に済ませたい。

射程外からゲシュペンストで

UNIT DATA

Player-初期●トロイホース（ブライト）+11機
Enemy-初期●アトールV（マクトミン Lv.15）☆／アローン（Lv.12）×3／アローン（Lv.11）×2／グライア（Lv.10）×3／グライア（Lv.9）×9
Player-4Turn●マジンガーZ（甲児 Lv.12）／アフロダイA（さやか Lv.7）／ボスボロット（ボス Lv.5）

スーパーロボット系

SCENARIO 05S

第5話 謎の刺客！敵はガンダム!?

増援のロンド=ベルとともに、向かってくるグライアを倒しながら進む。ギャブレーかレッシィを倒すとポセイダル軍が撤退してしまうので、ハッシャや他のユニットは先に倒す。レッシィを倒す前にトロワの出現場所付近から弱いユニットを遠ざけておく。

ロンド=ベルと挟み撃ちに

南下しつつグライアを排除する。こまめに回復をしておくこと。

トロワの出現地点に注意!

トロワを倒すために熱血や必中の使えるユニットを準備したい。

UNIT DATA

Player-初期●トロイホース（ヘンケン）／マジンガーZ（甲児）／アフロダイA（さやか）／ボスボロット（ボス）／ゲッター1（リョウ+ハヤト+ベンケイ）／テキサスマック（ジャック+メリー）／シャイニングガンダム（ドモン）／エルガイム（ダバ+リリス）／ディザード（アム）／ディザード（キャオ）／ジェガン（ルー）／Gディフェンサー（カツ）／ゲシュペンスト（主人公）
Enemy-初期●カルバリーテンプル（レッシィ Lv.9）☆／バッシュ（ギャブレー Lv.9）☆／グライア（ハッシャ Lv.8）☆／グライア（Lv.7）×5／グライア（Lv.6）×6／アローン（Lv.7）×2／アローン（Lv.6）×2
Player-2Turn●トロイホース（ブライト Lv.8）+以下のユニットから6機ジェガン（アムロ Lv.10）／ネモ（ジュドー Lv.9）／ガンダムmkII（エマ Lv.7）／GP-01Fb（コウ Lv.6）／NT-1アレックス（クリス Lv.5）／ザク改（バーニィ Lv.4）／メタス（ファ Lv.4）／ガンダム（ビーチャ Lv.3）／ガンタンク（モンド Lv.3）／GMIII（エル Lv.3）／ザク改（イーノ Lv.3）／ガンキャノン（キース Lv.3）
ポセイダル軍撤退後●ガンダムヘビーアームズ（トロワ Lv.10）☆

リアルロボット系

SCENARIO 06R

第6話 使徒、出現

ギャブレーの部隊との対決がメインだ

ギャブレーかレッシィを倒せば全軍撤退となる。速攻クリアならレッシィ狙いだが、ここは経験値やアイテムのことを考えてギャブレーの部隊と戦おう。

エルガイムとゲシュペンストを先頭に全ユニットを中央へ移動させる。レッシィ部隊用にはディザード2機で十分だ。基本的に向かってくる敵を相手に戦う。ギャブレーとレッシィ以外を片付けたら、ギャブレーなら熱血と必中のゲッタービームで、レッシィなら射程外からのニュートロンビームで、それぞれどちらかを倒してしまおう。

ロ サキエル

部隊を中央へ

先頭のユニットにすべてを任せず、後続にも経験値を分け与えよう。

レッシィ部隊は少数で

ビームコートがあるのでディザードなら何の苦労もなく対抗できるはず。

サキエルには防御

サキエル戦はイベントなので攻撃するのはムダ。防御しておくこと。

UNIT DATA

Player-初期●トロイホース（ブライト）＋14機
Enemy-初期●カルバリーテンプル（レッシィ Lv.15）☆／アシュテンプル（ギャブレー Lv.15）☆／バッシュ（ハッシャ Lv.13）☆／グライア（Lv.12）／グライア（Lv.11）／グライア（Lv.10）×4／グライア（Lv.9）×2／グライア（Lv.8）×4／アローン（Lv.10）×2／アローン（Lv.9）×4
ポセイダル軍撤退後●第3使徒サキエル（Lv.16）※

スーパーロボット系

SCENARIO 06S

第6話 使徒、襲来

A級ヘビーメタルはすべて倒せ！

ポセイダル軍はオージェがやられるか、初期配置のユニットが2機以下になると、次のターンに増援を出す。この増援は残り機数にかかわらず、7ターン目という条件でも出現する。そして増援出現後の次のターンで初期配置のユニットは撤退してしまう。増援が全滅すれば、サキエルの登場となる。

撤退を許さずに戦うのなら、全軍で突撃しよう。迎撃してくるグライアには全軍で対処。残ったオージェやバッシュには、南の街にオトリを置いて戦う。オトリは必中の使えるユニットで確実に攻撃を当てて戦力を減らしたい。増援が出て残りのユニット数が見えたら、ゲッターやマジンガーなども担ぎ出して、一気に決めてしまおう。

先のことを考えて

戦力も割かず、あまり精神ポイントを使わずに対処しておく。

残りは全力で

先が見えたら、熱血や必中などを使って全軍で叩き潰そう。

ロ サキエル

E7

UNIT DATA

Player-初期●トロイホース（ブライト）＋15機
Enemy-初期●オージェ（ネイ Lv.11）☆／バッシュ（アントン Lv.10）☆／バッシュ（ヘッケラー Lv.10）☆／グライア（Lv.9）×3／グライア（Lv.8）×6
Enemy-7Turn●カルバリーテンプル（レッシィ Lv.10）☆／アシュテンプル（ギャブレー Lv.10）☆／バッシュ（ハッシャ Lv.9）☆／グライア（Lv.8）×3／アローン（Lv.8）×2
ポセイダル軍全滅後●第3使徒サキエル（Lv.16）※

リアル・スーパー系

SCENARIO　07R

第7話　エヴァンゲリオン、始動

ギャブレーを先に狙っていこう

エヴァ初号機とサキエルのイベント戦闘が終わったら、ロンド＝ベルとポセイダル軍の戦いになる。ポセイダル軍はギャブレーを倒されるか、５機以下になったら撤退してしまう。ハッシャとギャブレーを倒して、アイテムを手に入れてからのクリアが理想だ。残機を計算しながら、街の地形効果などを利用しつつ戦っていこう。

サキエル戦はイベント

無駄な抵抗はせず、手早く終わらせよう。

残機に注意！

グライアを倒しすぎないように数えながら戦え。

UNIT DATA

Player-初期●エヴァ初号機（シンジ Lv.7）
Enemy-初期●第３使徒サキエル（Lv.16）※
Player-サキエル撤退後●トロイホース（ブライト）＋14機
Enemy-サキエル撤退後●アシュテンプル（ギャブレー Lv.16）☆／バッシュ（ハッシャ Lv.13）☆／アローン（Lv.12）×3／アローン（Lv.11）×2／アローン（Lv.10）×3／グライア（Lv.9）×9

オプションモード説明であるっ！

前回はオプションモードの項目だけしか説明できなかった。そこで、今回はその内容を説明していこう。ただし、詳しくは買ってからのお楽しみってことでホントにちょっとだけね。

<サウンドテスト>

戦闘のBGMを中心に、ゲーム中に使用されている全59曲を聴くことができる。タイトル名のネーミングがなかなかイカスし笑える。

魔装機神のメンバー用の曲が必聴モノ。タイトル名も愛情深い。

<キャラクター事典>

登場したキャラクターがどんなキャラクターなのかがわかる。説明画面でZボタンを押せば、キャラの特徴的なセリフが流れるところなどは今回のウリの１つだろう。

戦闘キャラ以外でも声が当てられている？

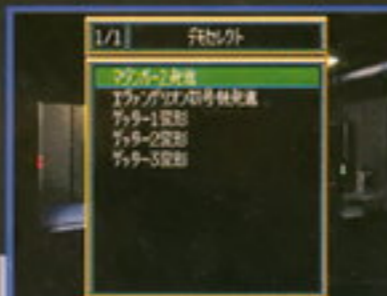
<ロボット大図鑑>

登場したロボットがどんなロボットかわかる。キャラクター事典と同様に、収録率が表示される。そのため、クリアしてもこの数字を100にする目標ができてしまう。

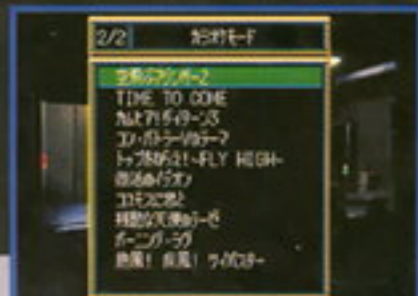
わりとこだわって細かく作られている大図鑑。

<デモセレクト>

いままで見てきた発進デモや合体デモを、いつでも見ることができる。リアルでもスーパーでも、１話さえクリアすればゲッターのデモが見られるようになる。

デモは原作モノかドットモノかCGモノだ。

<カラオケモード>

熱き血潮をたぎらせながら熱唱できるカラオケモード。イデオンやトップの曲もアリ。先のほうに登場するユニットも出てくるので、序盤は見ないほうがいいかもね。

全21曲。ちゃんと歌詞の色が変わります！

忘れられない思い出

親の都合で全国を転々としてきた少年時代。主人公は各地の学校で12人の女の子達と出会うが、突然の転校によってさよならも言えぬまま別れることになってしまう。忘れられない思い出を残して。あのとき果たせなかった約束を、彼女はまだ覚えているだろうか。そんなことをぼんやりと考えていた主人公の元に、一通の手紙が届けられる。雨に濡れ、差出人の名前も住所もわからなくなった手紙には、たったひとこと「会いたい」とだけ記されていた。時は高校２年の冬休み。その手紙を機に主人公はもう一度あの女の子に会おうと決意する……。本作は、お互い顔を見たくとも容易に会えないといった「せつなさ」をテーマにした恋愛シミュレーション。11月の発売も決定し、ユーザーの期待も高まる中､なんと初回生産分は｢セカンドウインドウ｣なるファンディスク付きの２枚組特別仕様で発売されることが判明した。今回はその詳しい内容やヒロイン達との劇的な再会シーン、完成したシステム部分の再チェックと盛りだくさんの情報を詰め込んでお届けしていこう。

NECインターチャネル／恋愛シミュレーション

●'97年11月発売予定●7,400円●CD-ROM2枚組●全年齢推奨

初回生産分に限り「セカンドウインドウ」同梱決定!!

Sentimental Graffiti
センチメンタルグラフティ

CHECK 気になるセカンドウインドウの内容は？

8月27日に大宮ソニックシティで行われた「サマーコンサート」の模様のほか、それぞれのヒロイン役の声優からユーザーにあてたメッセージ、そして「ファーストウインドウ」でも好評だった3万2千色、超高解像度モードで収録したデジタルイラスト集を再編集、さらに新作もプラスされ全140カットになる予定だ。

3万枚の限定生産により入手困難だった「ファースト～」。今回は多くのユーザーの手に渡るようにはなるそうだが、もし心配なら早めに予約を入れれば確実だ。

※上の画面は「ファーストウインドウ」のものです。

の数だけ2人をつなぐ絆がある

全国12カ所でヒロイン達が君を待つ

女の子に会いに行く際は、まず自室の電話でデートの日時を決める必要がある。お互いの都合が折り合えば、約束の場所に間に合うよう各交通機関を選んで出発することとなる。

なお、主人公の行動力や所持金といったパラメータはどちらが尽きても後々の行動に支障が出るため、学校があって旅立てない平日や女の子との約束の合い間をみて休息やアルバイトといったコマンドでまめに回復するといいだろう。

メイン画面のレイアウトは驚くほどすっきりしている。行動は左上のコマンドアイコンを回して決定していくわけだ。

地域や時刻によっては利用できない交通機関もある。所要時間やコストを考慮して選択すべし。

郷土色豊かなデートシチュエーション

デートの舞台はヒロイン達の住む全国12都市及びその周辺地域。綿密な現地取材によって厳選されたスポットは、広く知られている場所のみならず、地元の人間しか知らない穴場もあったりする。訪れる時期によってはお祭り等に誘われることも。

市外マップ

市外へのデートは他県に及ぶこともある。日帰り可能な距離とはいえ、ちょっとした旅行気分も味わえる。移動先の注釈もありますよ。

注目のオープニングイベントを一挙公開

思い出の中の姿は変わらねど、月日は2人の姿を大きく変えた。お互いすぐに気付くこともあればそうでないことも。そんなヒロイン達との再会シーンを一気に紹介していこう。

安達妙子

酒屋を営む彼女の家に一家で間借りしてたこともあり、幼少の頃から親しい間柄だった妙子。ずっと連絡も入れられなかったにも関わらず、今でも家族同然とばかりに君を快く迎えてくれた。彼女の手料理が食べられたのが思わぬ収穫かな。

ある意味、主人公の"ふるさと"とも呼べる土地。「ねぶたの里」等のいかにもといった場所の他、横浜のものを元に作られた「青森ベイブリッジ」などがある。

主人公の滞在期間	小学校入学～小学4年の7月	青森

永倉えみる

NAGAKURA EMIRU

昔よく遊んだ公園で偶然出会ったえみると主人公。彼女によれば「占いに運命の人と出会うとあった」とのことだけど、どこまで信じていいのやら。でもおかげで再会できたことだし、まあよしとしよう。ダーリンと慕われるのも悪くない気分だし。

えみる　：わ〜っ！　やっぱり〜
やっぱり運命の人だったりゅん！
何年ぶりかの再会だもんねぇ！

えみる　：え〜っ！　じゃあ、もしかして
ダーリ〜ンじゃ？

4月1日 18時

えみる　：ねえ、それじゃあ、さっそく
これからデートしようりゅん！

4月1日 18時

えみる　：すいませ〜ん！　かぼちゃ2コに〜
チーズ3コお願いしま〜す！

主人公の 滞在期間	小学4年の8月〜 小学5年の3月

仙台

伊達家居城跡地である「青葉城」、日本有数の収蔵品を誇る「宮城県博物館」など、1度は訪れたい場所が多い。正月に「大崎八幡神社」で行われる“どんと祭”は全国的に有名。市周辺に温泉地が多いのも特徴か。

4月1日 16時

青葉城

遊び疲れたえみるを連れて喫茶店へ。とたんに元気になるのが面白いというか、微笑ましいというか。

4月1日 18時

えみる　：えっ？
だって、すっごく
おいしいんだよ〜

山本るりか

YAMAMOTO RURIKA

るりか　：拾ってくれたお礼！
ホントに助かっちゃったよ
ありがとう！

3月23日 18時

るりか　：ううん、そうじゃないよ！
私が自分でそうしたの！
店長はいいって言ったんだけどね

潰れて売り物にならない缶は買い取ってきたと言うるりか。そこは彼女なりのポリシーがあるらしい。

以前とはすっかり変わった街並を歩くうち、かつて住んでいた家のそばを通りかかる。こんなところにもコンビニができたんだ、と思った矢先、そこの店員らしき娘が商品を道にひっくり返して弱っている現場に出くわす。あわてて一緒に拾ってあげるうち、後に彼女がるりかとわかり……。

3月23日 18時

るりか　：それに私ね、自分が悪いのにごまかしたりして、他人に迷惑かけるのって大嫌いなんだぁ

3月23日 18時

るりか　：あ〜っ！　ヤダ、私
何、言ってんだろうね！
初対面の人に……

主人公の 滞在期間	小学4年の4月〜 小学5年の10月

名古屋

中部地方の中心都市。移動できるのは園内にプラネタリウムもある「白河公園」、コアラ目当てに行くのもいい「東山動植物園」、相次いでテーマパークが建造されつつある「名古屋港」ほか。

3月23日 18時

東山動植物園

るりか　：うん、ありがとと！
じゃあね、バーイ！

夏穂　：もうすぐ、豚玉２枚あがるよ～！
おあと、ミックスとイカ玉だよね！
ほいほいほいっと～！

夏穂の実家のお好み焼き屋をたずねてみると、わけもわからずエプロンを手渡され、なぜか店を手伝うハメに。どうやら彼女に新しいアルバイトと勘違いされてしまったようだ。仕方なしにひと段落つくまでは手伝うか、と思えば客はひっきりなしにやってきて……。誤解がとけたのは営業時間が終わった後。平謝りする夏穂だった。

森井夏穂

夏穂　：はい、お疲れさま！
まあー息ついてよ！

府内屈指のスプリンターもここでは店の看板娘。このバイタリティは見習いたいものだ。

主人公の滞在期間

小学５年の11月～
小学5年の３月

3月23日 18時

心斎橋

“食いだおれ”で名高い「道頓堀」、ナンパ橋の名で有名な「心斎橋」ほか、「日本橋」、「難波」などゲーム中でもとりわけショッピングゾーンが多い場所。さすがは商人の街!?

大阪

綾崎若菜

記憶をたよりにやってきた若菜の家。ところが誰も現れないため、あきらめて帰ろうかとも思えば、何やら離れで音がする。気になってそちらに向かうと、そこには静かに弓を引く若菜の姿があった。だが、その矢は自分の方に向けられていて……。幸い、当りはしなかったものの、冷や汗ものの再会となってしまったようである。

若菜　：大変！
私ったら、なんて失礼なことを…

3月29日　18時

若菜　：ええ若菜です！　嬉しい…
わざわざたずねて来てくれたんですか？

だが、再会を喜び合ったのもつかの間、騒ぎを聞きつけた若菜の祖父が現れ、主人公は追い払われてしまう。

3月29日　16時

若菜　：それでは、また…
あ、あの…　今度は来る前に
できれば、お電話下さいね…

3月29日　18時

穣　：びっくりした…

「ごめんなさい。おじいさま、昔と変わらないでしょ？」と語る若菜。過去、彼女に言い寄ってきた男性はこうして追い払われてきたそうな。……やれやれ。

主人公の滞在期間　小学6年の4月～
小学6年の9月

京都

落ち着いたたたずまいを見せる京の街。ところが意外にも市内マップでは「河原町」、「新京極」といった市街地からのチョイスが多い。駅前の「京都タワー」に登れば街を一望することもできるはず。

沢渡ほのか

女の子　：どうして、ここに？
あなた、北大の学生なの？

ほのか　：えっ、うん…
馬は嘘をつかないし、とても純粋な目をしてるから…

ほのか　：あなたは、やっぱり馬は嫌いになっちゃった？

ほのか　：はい、これ…

また会いにくるという主人公に連絡先を渡すほのか。表情からして第一印象はバッチリ？

ほのか　：でも、ホントにまたたずねて来てくれるの？

ほのか　：そう…
じゃあ、楽しみに待ってるからね

　ほのかを訪ねていく途中、街でナンパされかかっていたところを偶然助けた女の子。それはなんと成長したほのか自身であった。なんとなく気恥ずかしい気分で言葉が続かなくなる2人だが、照れ隠しに振った話題で会話はようやく別の方向へ。けど、それで良かったんだか悪かったんだか……。

札幌

主人公の滞在期間	小学6年の10月～小学6年の3月

「道立近代美術館」、「大通り公園」などいかにもデートに使えそうなスポットのほか、すすき野にあるアーケード街「たぬき小路」や駅構内のショッピングエリア「パセオ」などが主な移動場所。「北海道大学」のイチョウ並木は絵葉書などでも有名。

PLAY GUIDE　発売はもう少し先だけど……　プレイの前に知っておきたい予備知識のあれこれ

天気図は「せつなさ」のバロメーター

　女の子の会いたい気持ちを表す「せつなさ」は、この天気図で確認できる。各地の天気が荒れているほど、ヒロインのせつなさは高いため、うまくそのときを狙って会いにいけば君に対する好意は普段以上にアップする。ただし、待たせすぎると逆効果となるため、会うタイミングを見極めよう。

使って便利なアイコンのショートカット

　オプションコマンドでX・Y・Zボタンのそれぞれにアイコンのショートカットを割り当てることが可能。頻繁に使うアイコンはここで登録しておくと快適に遊ぶことができる。

行く先々でヒロインとバッタリ出会うことも……

　電話で約束をしなくとも、フラッと立ち寄った先で女の子と出会えることがある。運が良ければそのままデートもできるので、覚えておくといい。

明日香　：どしたの、こんなとこで…横浜に用事？

主なコマンドアイコン一覧

アイコン	説明
アルバイト	「清掃係」や「食品梱包」など職種によって稼ぎも消費行動力も微妙に異なる。時間によっては募集がない時もある。
宿泊	5000円の「シティホテル」、2000円の「ユースホステル」等回復量は金額に比例する。最悪、野宿でも多少は回復する。
スケジュール	女の子と約束をした日を確認できる。カレンダー上のハートマークにカーソルを合わせれば、ヒロイン名も表示可能。
プロフィール	先ほどの「天気図」をはじめ、各ヒロインそれぞれに関するちょっとしたパーソナルデータを呼び出すことができる。

七瀬優

NANASE YU

道に迷い、1人バスを待つ君に話しかけてきた女の子。東京からある女の子に会うためにここへ来たという話に興味を持ったらしく、近くの駅まで道案内を買って出てくれた。お礼とともに自分の名を告げると、彼女は妙に納得した顔でうなずくのだった。

優　：ねえキミ、ここでなにしてるの？

彼女いわく「ここで待ってもバスは来ないよ」とのこと。現在、この路線は使われていないそうだ。知らなかったこととはいえ、少し恥ずかしい。

優　：ふう〜っ…　しょうがないな〜
そんな話を聞かされたんじゃ…

主人公の滞在期間	中学1年の7月〜 中学1年の8月

広島

夏休みのわずか1カ月間しか滞在しなかったということで、結局編入予定だった学校にも行けずじまいだった広島。行動可能な場所は市最大の繁華街「紙屋町」、湾岸の埋め立て地に建造された一大レジャーランド「広島アレパーク」、小高い丘にあって市の夜景を眺めるにはもってこいの「比治川公園」など。「広島平和公園」へは修学旅行等で実際に訪れたことのある人も多いのではないだろうか。

3月25日　18時

優　：まだ、わからないの…　私だよ…
七瀬優！

遠藤晶

ENDO AKIRA

男1　：う〜ん…　あいかわらずですね…
遠藤は…

その日ちょうどバイオリンコンクールの地区予選に出場中という晶に会うべく会場に向かう主人公。だが、彼女の演奏には「想いが足りない」との評価がなされ、2位という結果に終わる。意見を求められるが、まずは正直な感想を伝えることにした……。

2位という結果は晶にとって不本意なもの。激情にかられ賞状を破り捨てようとする彼女を主人公が止める。

晶　：何が、君の演奏には
想いがないよ…

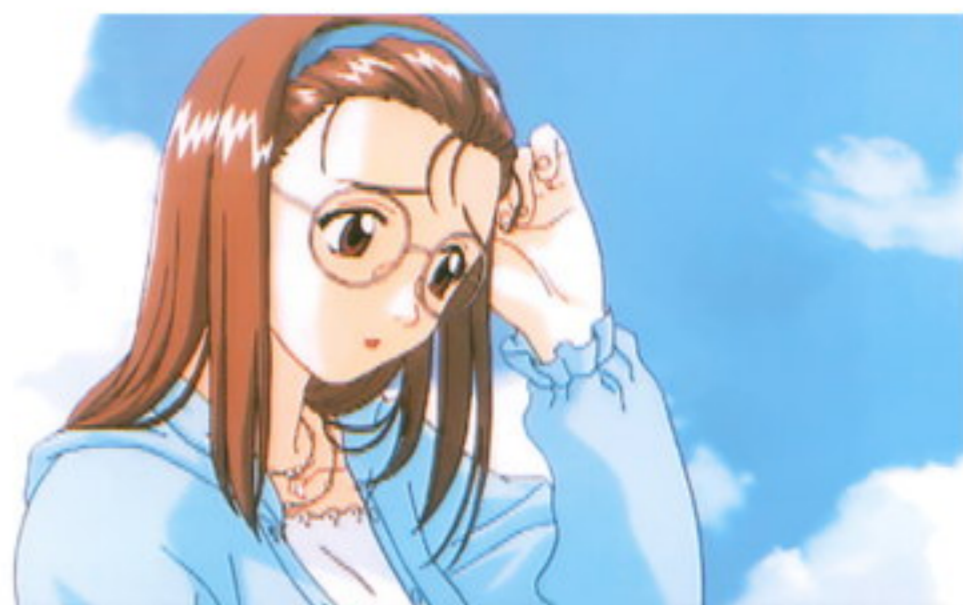
主人公の滞在期間
中学1年の9月〜 中学1年の3月

長崎

異国情緒たっぷりの「新地中華街」をはじめ、市の南部には日本最古の木造ゴシック建築「大浦天主堂」が。また、雨上がりの石段が美しい「オランダ坂」など、見て歩くだけでも楽しめそうだ。

保坂美由紀

美由紀の家の前までやってきた主人公の前に飛び出してきた人物は、探していた美由紀その人だった。わけを聞くと彼女は今、進路のことで悩んでいる、と打ち明ける。呉服問屋である家を継ぐか、それとも進学か。「ごめんね、会ったばかりなのにこんな話して……」と苦笑いする美由紀に、彼女自身は何がしたいのか尋ねることにした。

4月6日 18時
美由紀　：ねえ、せっかくだし
少し一緒に歩かない？

美由紀　：実はね…　私、さっきお姉ちゃんと大ゲンカして、飛び出して来たところだったの…

生真面目な性格が災いし、親と自分のしたいことの間で悩む彼女。力になってやりたいが。

4月6日 18時
美由紀　：うん…　お姉ちゃんひどいんだよ！
自分は家を離れて、好き勝手に人生
生きてるクセに…

4月6日 18時
美由紀　：二人を喜ばせたいし…
でも、大学にも行きたいし
だから悩んでるのに…

4月6日 18時
穣　：自分の人生でしょう？
自分の進路は自分の意志で
決めなくちゃだめだと思うよ…

「自分の意志を殺してまで家を継ぐのは親だって望まない」という姉の言葉が正しいと知りつつも、意地になっていた美由紀。どうやらそのわだかまりも解けたようだ。

美由紀　：うん、ありがとう…
なんだか、あなたに話を聞いて
もらったら素直になれたみたい…

金沢

主人公の滞在期間	中学2年の4月～中学2年の7月

九谷焼、加賀友禅といった伝統工芸が盛んな土地。江戸期の町並みを今に残す「東山」には茶屋街が軒を連ね、周辺には「輪島」、「加賀」など民芸品で有名な都市も。他、若者に人気の「香林坊」、「犀川」などの場所もあり。

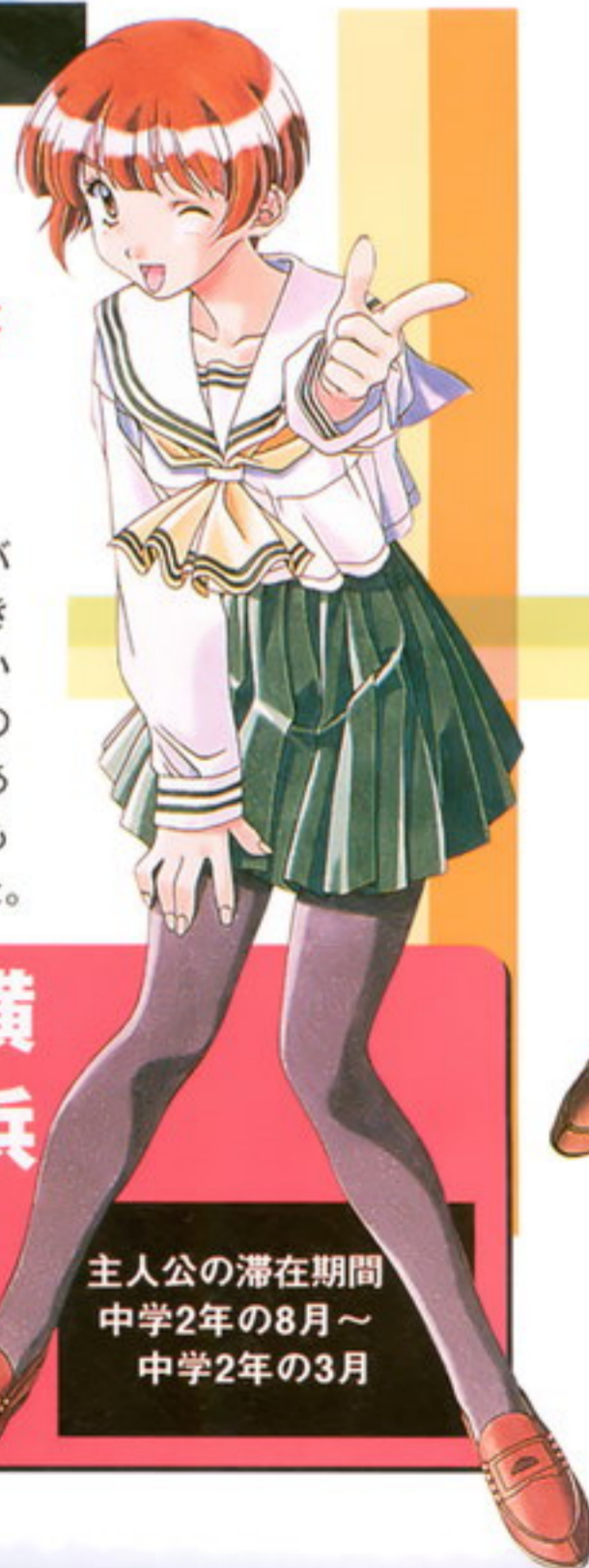
4月6日 18時
香林坊

星野明日香

制服がかわいいと評判のファミレスでアルバイトしている明日香。ちょうど注文をとりにきたウエイトレスがどうも彼女らしいのだが、いまいち確証が掴めない主人公。ならば、と胸のネームプレートを確認しようとしていたら、あらぬ誤解を受けてしまった。「てっきりいつものナンパかと思った」と苦笑する明日香だった。

明日香　：さっきから私の胸ばかり見てるでしょう？　ちゃーんとわかってるんですよっ！

3月31日 18時
明日香　：あ～っ、もしかして、キミを注文するとか、そんなミエミエのこと言うんじゃないでしょーね？

明日香　：あ～っ！　もしかして中学ん時の同級生？

横浜

たとえ距離的には近くても、機会がなければ足を運ばぬもの。「八景島」や「山下公園」「みなとみらい21」といったトレンド系スポット（?）が多いのが横浜の特徴。

主人公の滞在期間	中学2年の8月～中学2年の3月

3月31日 18時
八景島

杉原真奈美

SUGIHARA MANAMI

真奈美の家の裏庭で、彼女はあの頃と同じように小鳥達と戯れていた。驚かさないようにそっと声をかけると、彼女は再会の喜びに駆け出してきた。あれから3年もたったんだ、と感慨にひたる2人だが、気のせいか以前より周囲の緑が減少しているようにも見えた。そのことを聞くと、真奈美は悲しそうな表情で「鳥達のねぐらも減ってます……」とうつむくのだった。

真奈美　：はい、ご飯ですよ…
仲良く食べるのよ…

真奈美　：も、もしかして… あなたは…
中学の時、一緒だった…

真奈美　：と、とっても、嬉しいです…
私なんかを覚えていてくれて…

真奈美　：もう、あれから3年もたつんですね…

真奈美　：わ、私には、とっても長かったですけど…

主人公の滞在期間
中学2年の8月～
中学3年の9月

高松

高松藩主、松平家の庭園だった「玉藻公園」、「栗林公園」など、喧騒の苦手な真奈美を連れ出すには都合のいいスポットが数多くある。源平合戦の舞台となった「壇の浦」はあまりにも有名。

松岡千恵

MATSUOKA CHIE

偶然、街で見かけたライブハウスのポスターに千恵の名を見つけ、思わず足を運ぶ主人公。そのステージ上で歌っていたのはやはりまぎれもない千恵本人だった。こんな場所で再会するとは予想外と驚かれたものの、彼女とそのメンバーに手厚い（？）歓迎を受けることに。

す、すごい迫力だ…
お客さんも結構入ってるし…

積　：あ、あのボーカル…
やっぱり、松岡じゃ？

今やこのライブハウスの顔という千恵達のバンド。相変わらずと妙に安心する自分だった。

千恵　：まあ、この辺じゃ、私らも結構知られたバンドだからね～

千恵　：そうだ、せっかくだからバンドのメンバー紹介してあげるよ！

千恵　：これで、あんた、この業界じゃ顔パスだよ…

福岡

千恵のエピソードに見られるように、バンド活動が盛んな福岡。移動できる場所には「天神」、「中州」などの繁華街から「ベイサイドももち」といった海浜公園までさまざま。近年は若者向けのスポットも多くなってきている。

主人公の滞在期間	中学3年の10月 中学3年の3月

壮大な物語

サターン版オリジナル原画も着々と完成！

細部にまでこだわりの見られるハイ・クオリティな出来映え

ついにお目見えしたサターン版オリジナル原画。第1弾として公開されたのはセクシーニュースキャスター・香織だ。全体的な構図の仕上がり、色の美しさはもちろんのこと、肌にうっすらと浮かぶ汗などの細かい描写にまでこだわった妥協のないこのイラスト。サターン上で見るCGが楽しみだ。

ご覧のとおり、サターン版用に新たに描き起こされたオリジナル原画も着々と完成。年内発売がいよいよ見えてきたエルフの期待ソフト「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」。A.D.M.Sと呼ばれる新システムを構築、採用したことでも話題を呼んだ本作だが、その壮大な世界観で形作られたストーリーに対する反響も絶大なもの。というわけで今回はそのストーリーの導入部分、プロローグの紹介を、登場人物のおさらいを交えながらお届けしよう。

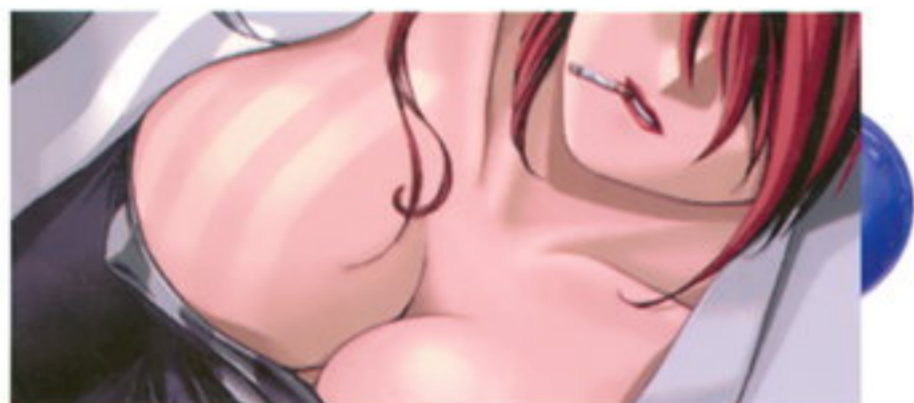
また、それぞれの人物の声優も徐々に決定されてきている。キャストも近いうちに、誌面でお伝えする予定だが、待ちきれない人はエルフのホームページ(http://www.elf-game.co.jp/)へ。主人公・たくや、みお、美月などの一部の人物紹介に加え、個々の声を聴くこともできるようになっているぞ。

この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 50%

- ●エルフ
- ●12月発売予定
- ●7.800円（CD-ROM3枚組）
- ●マルチストーリーシステムA.D.M.S
- ●18歳以上推奨
- ●シャトルマウス対応

へのいざない

遥かなる旅の扉が今、

様々な謎を提示するプロローグ

お届けするプロローグは単なる登場人物紹介でも、舞台紹介でもない。それらが含まれているのは確かなのだが、同時に数々の謎も合わせ持っており、非常に重要な役割を果たしている。

姿形はおろか、記憶すらまったくない実母の胸の中で、泣きわめいている幼い自分自身の姿……。そんな1つの謎かけが含まれた夢から、本作のストーリーは始動する……。

主人公・有馬 たくや

明るく、前向きな性格で少しHな面も持つ。別名「歩くリビドー」。授業をサボり続けた彼の夏休みは補習から幕を開ける。

父・有馬 広大

高名な歴史学者。境町の名所である三角山の研究に没頭していたが、2カ月前の研究取材中、不慮の事故で死亡している。龍蔵寺とは大学時代からの親友で、研究仲間でもあった。

武田 絵里子

校医かつ担任教師。乱雑な髪にボディコン、くわえ煙草がトレードマーク。たくやが気軽に話せる数少ない人物。最近、頻繁に宿直を申し出ているらしい。

1.大きすぎた父の死

1学期終了を告げるチャイムで目を覚ましたたくや。授業をサボり、屋上で昼寝をしていたのだ。歴史学者だった父・広大が事故死してから2カ月。表面上は反発しつつも、心のどこかで父のことを尊敬していた彼はあの日以来、授業欠席、遅刻の常習、成績不良、加えて部活の退部とすさんだ生活を送っていた。

たくやが帰宅しようとしたその時、彼を心配した担任の絵里子が現れる。金以外なら相談に乗ってくれるそう。

2人で屋上からの眺めを一望し、ふと海岸で行われている工事の話に。落雷事故で3人もが死亡しているそうだが……。

2.微妙な関係

屋上から降りてきた途端、後輩の結城とぶつかり、1学期の授業がすべて終了したことを改めて知らされる。明日からの補習に遅れないよう、結城にモーニングコールを頼んでいると、そこへたくやのクラスメートであるみおが現れる。

たくやとみお。2人は決して相性が悪いわけではないのに会うと必ず口喧嘩をしてしまう、微妙な関係。この日もいつもどうりの口喧嘩を展開。そんな中、明日から始まる補習の話に。彼女は卒業の危ういたくやを少し心配している様子。同級生に落ちこぼれを出したくないという自尊心の問題と彼女自身は言うが……。

ひととうりの話がすむと彼女は去った。残った結城と一頃話題になったタタリ騒動の話をする。1人の死人が出たこの謎の惨殺事件、猫科の猛獣説が有力とされているそうだが、真相はいかに？

結城 正勝

不良にからまれているのをたくやが助けたことから剣道部の先輩後輩の間柄に。タタリ騒動をきっかけに、憧れのみおと一緒に下校している。

島津 みお

境町現市長の愛娘。不思議なことが好きで、歴史的探求心も強い。密かにたくやのことが好きなのだが、いざ話すと憎まれ口を叩いてしまう、素直になれないお嬢様。

解き放たれる！

3.執拗なまでの追求

一階に降りると、再びみお、そして彼女を迎えにいった結城に出会う。話によると、保健室には誰もいないらしい。絵里子は一体どこへ？

2人と別れた後、突然放送が。「有馬様、おられましたら、歴史研究室までおいで下さい」。研究室へ向かうが、誰もおらず。途方に暮れているところへ義母の亜由美が現れる。どうやら工事の拡張に関して龍蔵寺と話があるらしい。しばらく話していると、呼び出した張本人の龍蔵寺が到着。たくやが2歳の頃以来と彼はいうが、当の本人にその記憶はない。初対面ということを貫くとなぜか龍蔵寺は黙り込む。その後、亜由美とたくやそれぞれに「広大が何か残していないか？」と執拗に尋ねる。一体……。

龍蔵寺 幸三

境町学園の現学長を務める。2カ月前、学園前にある武家屋敷へ引っ越してきた。しかし、彼の執拗なまでの追求は研究に対する単なる熱意の表れなのだろうか。それとも…。

有馬 亜由美

広大の後妻で、たくやの義母。ジオ・テクニクス社の海岸工事プロジェクトの主任でもある。結婚から半年ほどで未亡人になってしまった。たくやの前では強がっているが…。

4.1カ月ぶりの再会

亜由美と龍蔵寺が大事な話をするようなので、研究室を後に。部屋を出てすぐに龍蔵寺を追いかけてきたと思われる美月と1カ月ぶりの再会を果たす。秘書業の方が忙しくなり、非常勤講師を辞めたことを知る。彼女もまたたくやを気づかい、心配してくれる。逆に彼女の近況を問う主人公に元気だと答える彼女は、どこか寂しげな感じがするのだった。

特に校内で用事もないので家路につこうとした矢先、セミロングの髪、妖しげな雰囲気を持つ綺麗な女性とぶつかる。学校内に入っていったようだが……。女性の正体も気になるが、例の工事の方がより気になり、海岸へ向かうことにする。　大規模な工事の様子が視界に広がる。散歩中の神奈と出会い、ナンパを試みるが、あっさりかわされる。

一条 美月

境町学園の元非常勤講師で現在は龍蔵寺の秘書をしている。龍蔵寺のことを想っているのだが、彼は既婚者。そのどうしようもない思いを抱えてつい1カ月ほど前まで、父の死によって同様に落ち込んでいたたくやと慰め合いの恋をしていた。

美しかった海岸線は見る影もなく、大規模な工事だけが目に映る。社屋拡張のための地質調査に、果たしてこれほどまでの工事が必要なのだろうか？　亜由美の話によれば工事はあと数日中に完了するというが……。

剣の岬、俗称・三角山のふもと、社にある双子山の裏側で一輪の花を発見する。一体誰が？　三角山の守り神を信仰する人が落雷を沈めるためにささげた？　事故の被害にあった遺族によるもの？

波多乃 神奈

1カ月前に境町学園へ転入してきた女の子。とにかく多くの謎を秘めたミステリアスな印象を周囲に与える。そのためか、他の生徒の間で少し汚れた噂が飛び交っているらしい。協調性にやや欠けるものの、成績は普通より少し上、とごくありふれた優等生に感じられる彼女なのだが……。

5.二人だけの家族

あれこれと道草したが、ようやく帰宅。家に入った途端、電話のベルが鳴るが、ただの無言電話。最近この手が多いが、何者かによる故意なのか？

その後、自室で物思いにふける。亜由美、広大、そしてこれからのこと。ふと、亜由美がベッドの上で泣く姿を思い出す。決してたくやの前では見せることのない涙を流していた姿を…。

リビングに下りると、いつのまにか亜由美が帰宅していた。二人で夕食をとるがどこか寂しさを感じる。広大の死は計り知れないほど大きなものだったのだろう。自分がしっかりしなくては。そう誓うたくやだった。

物思いにふけった後、リビングに下りると亜由美の部屋から声が…。夕食を作ってもらおうと頼みに行くと、下着姿で電話の応対をしていた。話から察するにどうやら、会社がらみの人らしい。しかし、いつになく語調が激しい気がするが……。

6.追求再び…

翌日。補習を終えて下校しようとしたところ、みおと結城に会い、美月がたくやを探していると聞く。美月を探しにまずは保健室へ行くと、絵里子が出迎える。彼女になぜか美月に関する噂を知らないかと聞かれ、そのうえ彼女に一度話がしたいと伝えてほしいと言われる。

再び美月を探しに次は研究室へ。誰もいないようだが、このまま去るのもしゃくなので室内を散らかそうとした時、突然中から龍蔵寺が現れる。広大の話になった時、再び「何か預かっていないか？」と迫られる。2人は共同研究の途上にいたらしい。何の研究をしていたのか？

補習を終え（実は睡眠をとっていただけ）、帰宅しようとすると階段のところでみおに出会った。成績優秀な彼女は自主的に補習へ参加していたようだ。

美月を探しに歴史研究室へいくが、誰1人としていない様子……と思っていたら、突然龍蔵寺が姿を現す。果たして彼はここで何をしていたのだろうか？

7.発信元不明の小包

豊富　秀夫

ジオ・テクニクス社の社員で、亜由美の直属の部下にあたる。海岸工事プロジェクトの現場監督を担当しており、その地位を利用して、えらそうな態度でふるまう。亜由美の前で妙に格好つけるせいか、彼女からの評判は上々。

研究内容を尋ねようとした瞬間、龍蔵寺を迎えにきた美月がドアを開けてきた。広大、たくや自身についていずれ話し合いたいと言葉を残し、龍蔵寺は外へ。居残った美月に絵里子からの伝言を伝える。帰宅しようと校門に出るとまた人とぶつかる。今度はイケイケ風の女性。校内から出て海へ向かったよう。気になったたくやは彼女を追うが、見失ってしまう。その時、現場視察中の亜由美と現場監督の豊富が現れ、亜由美から発信元不明の小包がたくや宛に届いていると聞く。結城に頼んでおいたビデオだと思ったが…。

前日と同じように、また学園の校門前で人とぶつかる。一昔前の言葉でいうところのイケイケ風の彼女は一体何者？　美月に変わる非常勤講師か？

8.託されたもの

早速自宅に戻り、自室で小包を開けてみる。中にあったのは丸い鏡と、綺麗な玉がはまっている妙な物体、そして手紙。差出人の名は有馬広大(!!)。死んだはずの父だ。平静を装おうとしながらも取り乱すたくや。

手紙には広大がどこかでまだ生きているという事実以外に、彼が語る歴史の定義に関することなどが記されていたが、たくやには理解不能。装置にすべての玉があることを確認し、今夜10時に実母の形見の鏡と妙な装置を持って三角山へ行けばすべてがわかるというので、とりあえず手紙の指示に従うことに。だが、装置にある玉は数が足りない…。

謎の鏡と奇妙な装置 それらは何を意味するのか？

高名な歴史学者でもあった父・広大から託された丸い鏡と謎の物体。これらは本作の醍醐味の1つである、並列世界の探索において機軸となる重要なアイテムで、本作ならではのマルチストーリーシステムA.D.M.S(アダムス)を構築するものでもある。このアイテム、リフレクターデバイスを使えば、時間軸を逆のぼったり、過去に訪れたことのある世界へ移動したりーーすなわち並列世界を行き来することができるのである。

この不可思議な装置を手に、壮大な構造の並列世界を旅していく主人公・たくや……。果たしてその行く先で、彼は何を見るのか？ これらに関する情報は、続報を期待してほしい。

9.謎の女性との出会い、そして…

三角山に到着。しばらく待つが誰も来ない。イタズラ？　そんなことを考えていると、山の裏手から声が……。

岩陰で裸の女性が倒れているのを発見。話しかけると彼女は突然キスをした後、なごやかな表情を浮かべ消失してしまう。その時、背後から龍蔵寺と亜由美が現れる。龍蔵寺はなぜか鏡と妙な装置を要求し、銃を構える。観念したたくやが物を渡そうとした瞬間地震が起きる。一帯を包む光の中、いつのまにか居た神奈の姿を目撃しつつも、たくやの意識は薄れていくのだった…。

10.違和感…

目覚めたたくやは周囲を見回すが、誰の姿もなかった。疑問を抱きつつ自室へ戻ると、引き出しには覚えのない「並列世界構成原理」という書類が。

翌日、龍蔵寺らに夜のことを問うが一切反応なし。違和感を覚えた彼の頭に1つの言葉がよぎる。そう、たくやは並列世界に迷いこんでしまったのだ。

並列世界は無限の

並列世界に迷いこんでしまった主人公・たくやは元の世界へ戻るため、広大から託された装置、リフレクターデバイスを使って並列世界を探索する。

今まで幾度となくお伝えしているが、本作「この世の果てで恋を唄う少女YU-NO」は並列世界と呼ばれるパラレルワールドを舞台に進んでいく。並列世界は、微妙に異なる世界が無限につらなって形成されている。よってその探索をするのだから、ゲームの進め方によって物語が様々に変化するわけだ。

ここでは無限の可能性を秘めた並列世界で起こるイベント画面の一部を、本作の見どころである登場人物 (主に女性キャラクター) の心の描写、そして旅するうちに遭遇する様々な謎・事件の２つの側面から紹介していこう。本編の雰囲気を少しでも感じていただければ幸いだ。

悲哀の果てに

夫・広大を失った悲しみを忘れようと仕事に励む亜由美だが、あまりのつらさに１人泣き崩れることも。そんな彼女はいつしか義理の息子・たくやに広大の面影を見るのだった。

心、動くとき…

開きつつある心の扉

同じクラスの人間であってもほとんど会話しないほど、人とコミュニケーションをとることが少ない神奈。そんな彼女も、たくやの明るく、前向きな性格によって、徐々に心を開いていく。

ほどけゆく心の糸

プライドが邪魔して、ついきつい言葉ばかり口にしてしまうみおだが、彼の背中でなら素直な面を見せることも…。

再びひかれてゆく心

たくやとの虚構の愛を経てから1カ月。大人へと成長したたくやに出会った美月は、再び彼に心ひかれていく。

可能性を包有する

ジオ・テクニクス社の真意とは？

亜由美が会社の研究書類を落としてしまう場面。「SPストーン、分解能に関する報告書」と書かれているが。工事は本当に単なる地質調査なのか？

朝倉　香織

原因不明の落雷事故

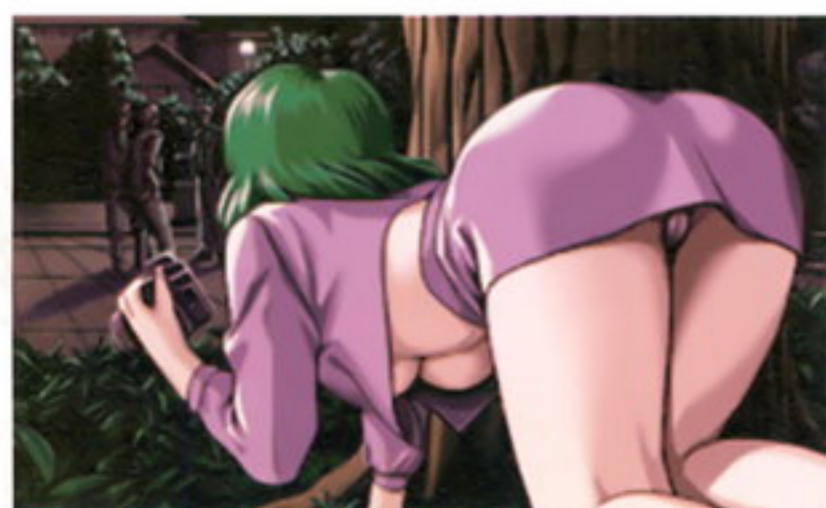
海岸工事中に起きる落雷。過去の事故の共通点は搬出作業中にのみ、昼夜関係なく突然落雷すること。搬出する物体に何か秘密があるのだろうか？

次々と迫りくる謎、事件

不可解な行動

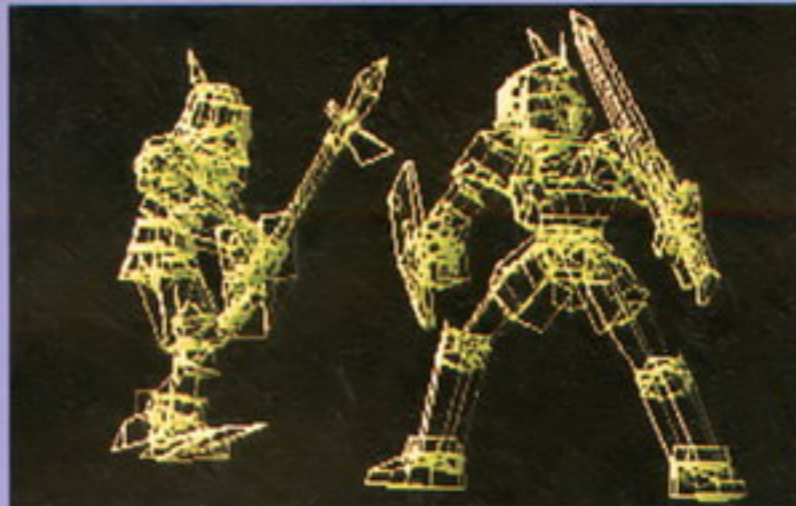
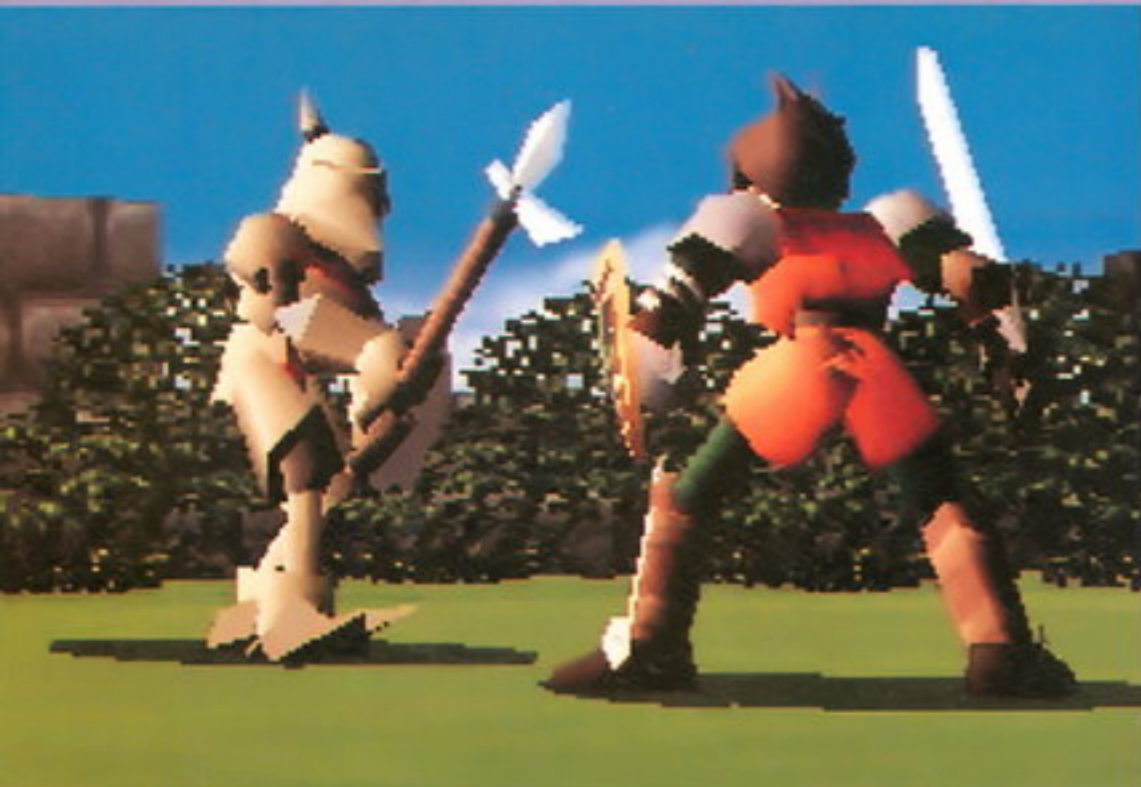
基本的には絵里子に対して好意的なたくやだが、不可解な動きに対し、不信をつのらせることも。歴史研究室を探る絵里子を発見し、しばらくの間様子を伺う。どうやら龍蔵寺の身辺を探っているようだ。しかしなぜ？

古井戸から出たもの

不信な動きをする龍蔵寺に気づいた美月。原因を追及しようと、いろいろ動き回る。龍蔵寺とその母・梅が住む武家屋敷の奥の方にある古井戸で、必死に手がかりを探そうと試みるが……。

闇夜の公園で…

境町にいる理由がいまいちつかめないニュースキャスターの香織。闇夜の公園で、カメラを片手に何を覗き見している？これもマスコミ仕事のうちなのか？　どうもそうは感じられないが……。

波多乃神奈という存在

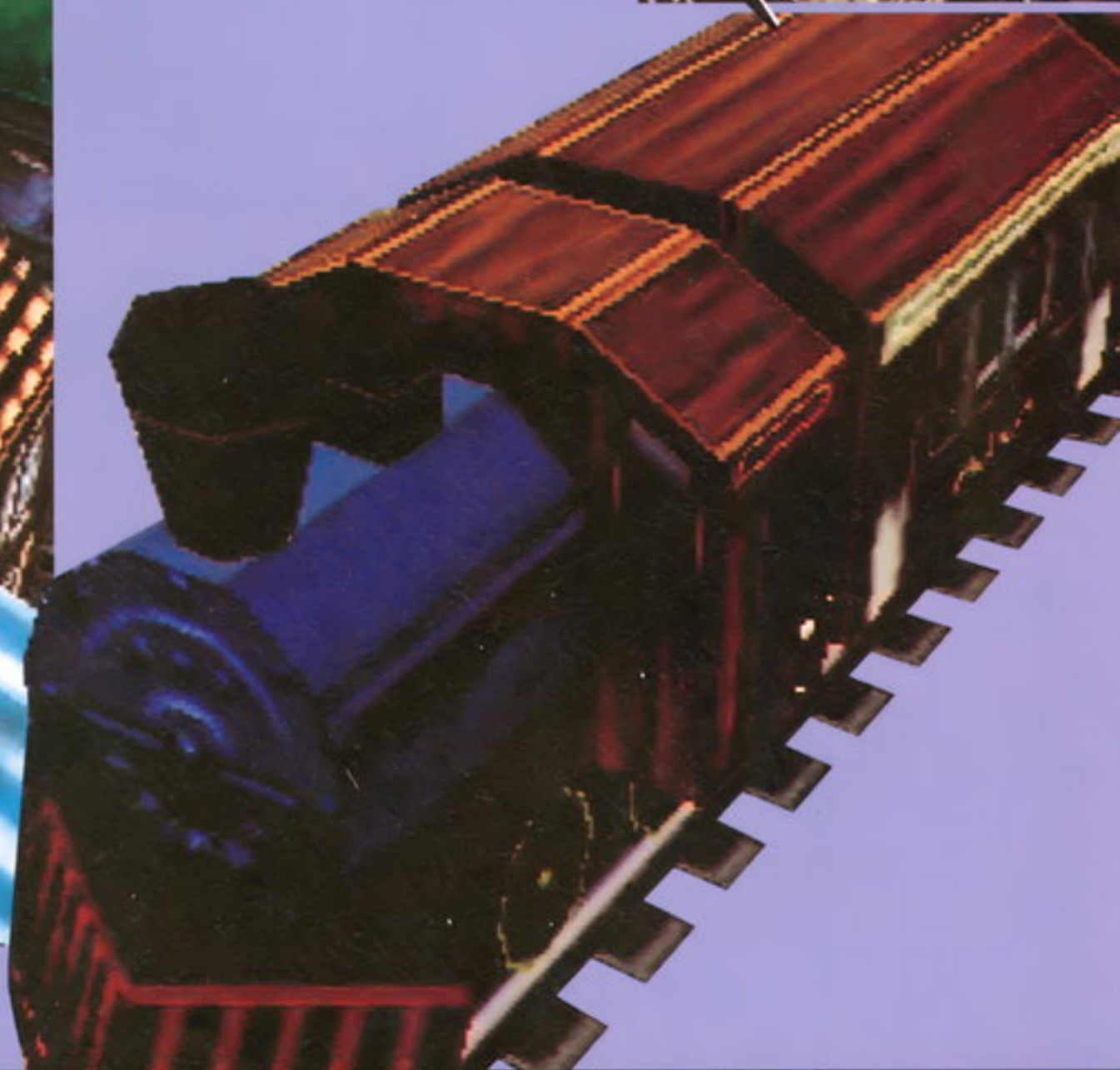
犠牲者の遺族でもないのに海岸工事に反対したり(上)、突然発熱を起こす(下)など何かと謎の多い存在、神奈。彼女の部屋で発見した写真(左)に記された50年前の日付は、一体何を示すのか？

SINBIOS

ゲーム(テクノロジー)の未来

今回のテーマは「テクノロジー」。フォースⅢの技術＝ゲームの未来そのものともいえる部分を中心に、新要素満載のシミュレーションRPGの魅力に迫る。

SHINING FORCE III

「動き」のテクノロジー

Motion

ポリゴンによるフルアニメーション。３次元表現に強いシリコングラフィックス社製のツールで作成、特別な技術で変換・圧縮して産み出されたのが、今回の戦闘シーンだ。なお、キャラの動きは流行りのモーションキャプチャーはあえて採用せず、デザイナーがキャラクターごとにこだわりのモーションをさせているため、独創的な動きを実現している。

を旅しよう!

シャイニング・フォースⅢ シナリオ1(仮)

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ●'97年12月発売●4,800円●シミュレーションRPG●1人プレイのみ●全年齢推奨

完成度65%

上方に見えるのが駅。その駅の周辺に広がっている美しい町並みがレイルロードの町だ。ここにはどんな人々が?

物語のテクノロジー
～レイルロードの町～

Train

本作の「技術」とは単に画像表現だけにとどまらない。物語世界の中にも技術は存在する。例えば今回初お目見えとなる、主人公たちの移動手段「機関車」がそれだ。中世的なフォース世界の文明とは明らかに異なる近代技術。いわゆるオーパーツ的存在の機関車＝蒸気機関の技術は、どこからもたらされたのだろう。異彩を放つ技術を持ったこの町、レイルロードは物語の中心となる帝国や共和国には属さない中立都市らしいのだが……。

それぞれに客車がつながれた、紺と黄の機関車が2両見える。この美しい乗り物で移動できる、というだけでも楽しみだ。

駅 レイルロードの町にある駅。車止めがついているところからすると、ここが出発地点＆終着駅なのだろう。画面に占める機関車＆駅のサイズを見てもらえば、今までのＲＰＧとはくらべものにならないぐらい大きいことがわかるはず。機関車の行き先については今のところまだ不明。

Ooparts(オーパーツ)

「オーパーツ」とはその時代、場にあるはずのない物の総称。製法や技術も不明だ。

この世界には蒸気機関を動力とした機関車などが登場します。こうした異彩を放つ「技術」を発明した者は、この世界に生きるどの種族にも属していないとか……。いったい誰が何の目的で、この「時代」にこのような「オーバーテクノロジー」を生み出したのか……。これがゲームの謎を解くキーワードの1つになると予告しておきましょう。

プログラミングディレクター　田口泰宏氏
1967年福島県生まれ　東京学芸大学卒　学生の頃よりプログラマーとしてゲーム制作にたずさわる　初代「シャイニング・フォース」でメインプログラマーに抜てきされ、依頼シャイニングシリーズのプログラム部門を統括

Swordman

敵方の剣士であるソードマン。戦闘シーンのワイヤーフレームを見てもわかるように、敵キャラにもかなり細かい動きがつけられている。写真はシンビオスへ攻撃しているところ。

「視覚表現」のテクノロジー
〜バーランドの町〜

今回の「シャイニング・フォースⅢ」は、我々が培ってきたテクノロジーの集大成であると言える。「ウィズダム」のプリレンダリングキャラクター、「ホーリィアーク」のポリゴンによる空間構築技術、加えて、格闘ゲームを超えたポリゴンキャラクターによる戦闘画面、従来のフォースシリーズを凌駕する卓越した思考アルゴリズム。そして、ストレスのないプレイ環境をもたらす高速CDアクセス。これらのテクノロジーを基盤として「フォースⅢ」は生み出されるのである。

Town

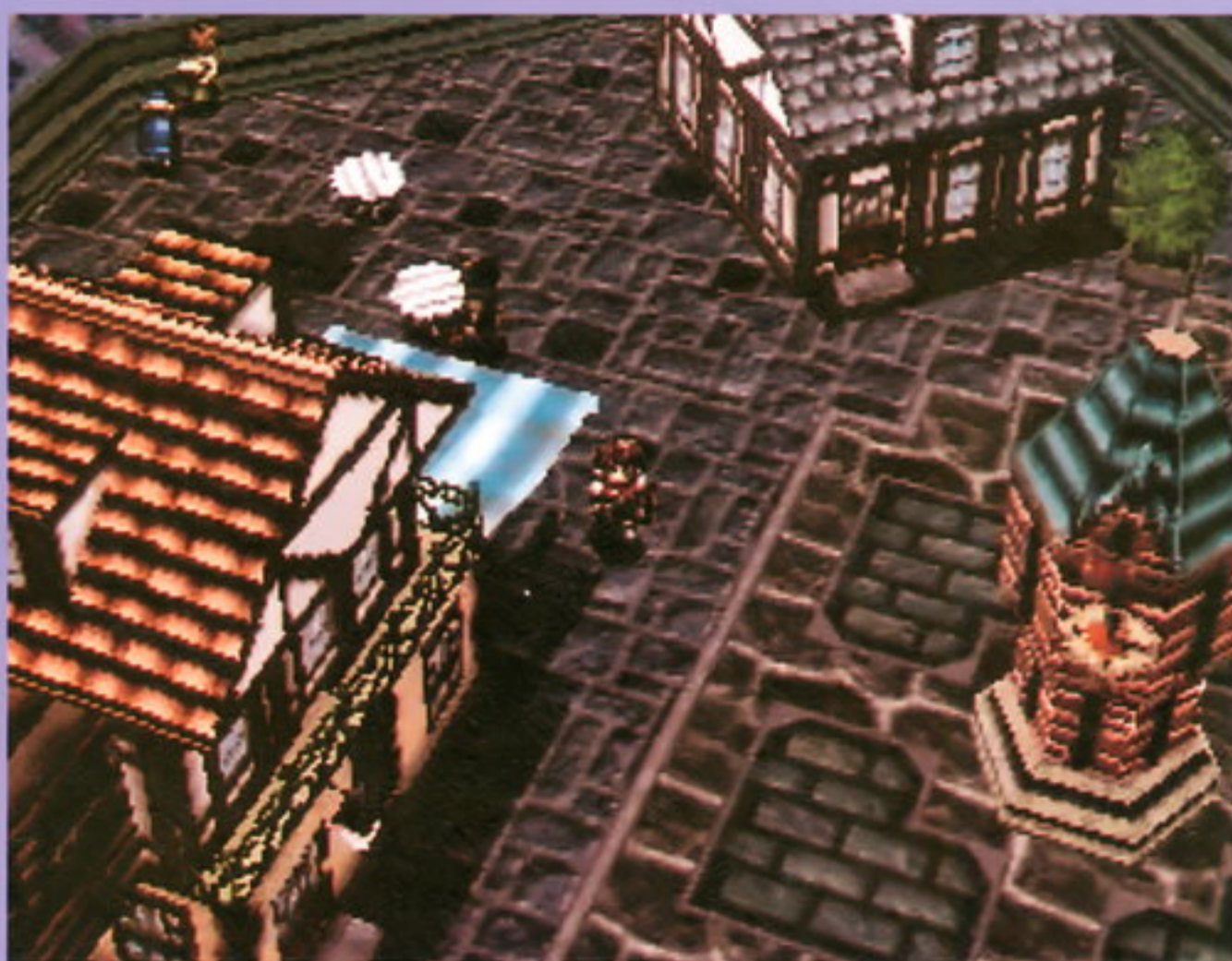
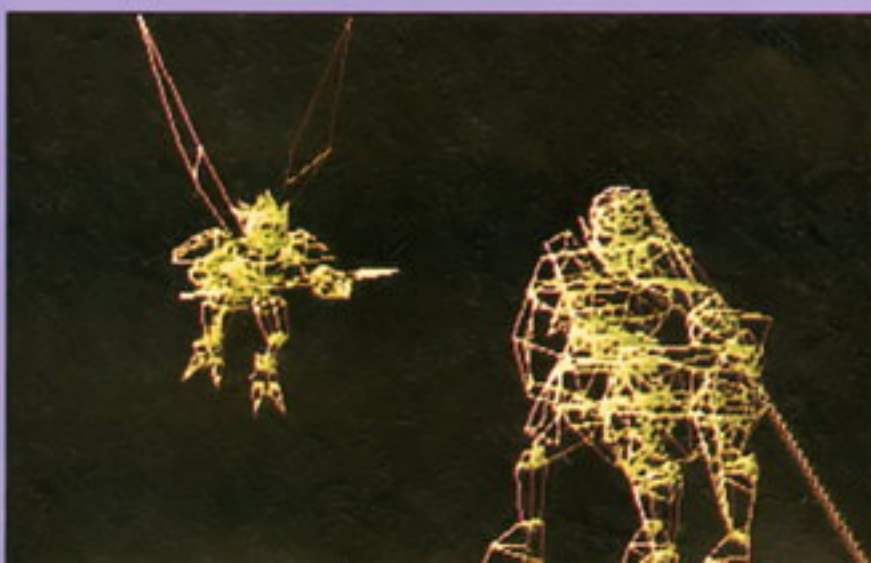
「フォースⅢ」では視覚表現という点においても様々な技術を用いている。町を例に見ていくと、まず町自体はすべてリアルタイムポリゴンで描かれている。主人公が動くにつれ刻々と変化する背景がリアルタイムで描かれているので、画面スクロール時も、視覚に違和感を感じずに歩くことができるのだ。

また、以前にも誌面でお伝えした「ＬＲボタンによる360度の視点変更」と、複雑な構造物の間にあっても、常に主人公が見えるように自動制御する「画像補正」も〝視覚〟の技術。

スムーズな視覚と自由な視点、そして見やすさ。この３つが町や遺跡を自由に探検できる環境を作り出しているのだ。

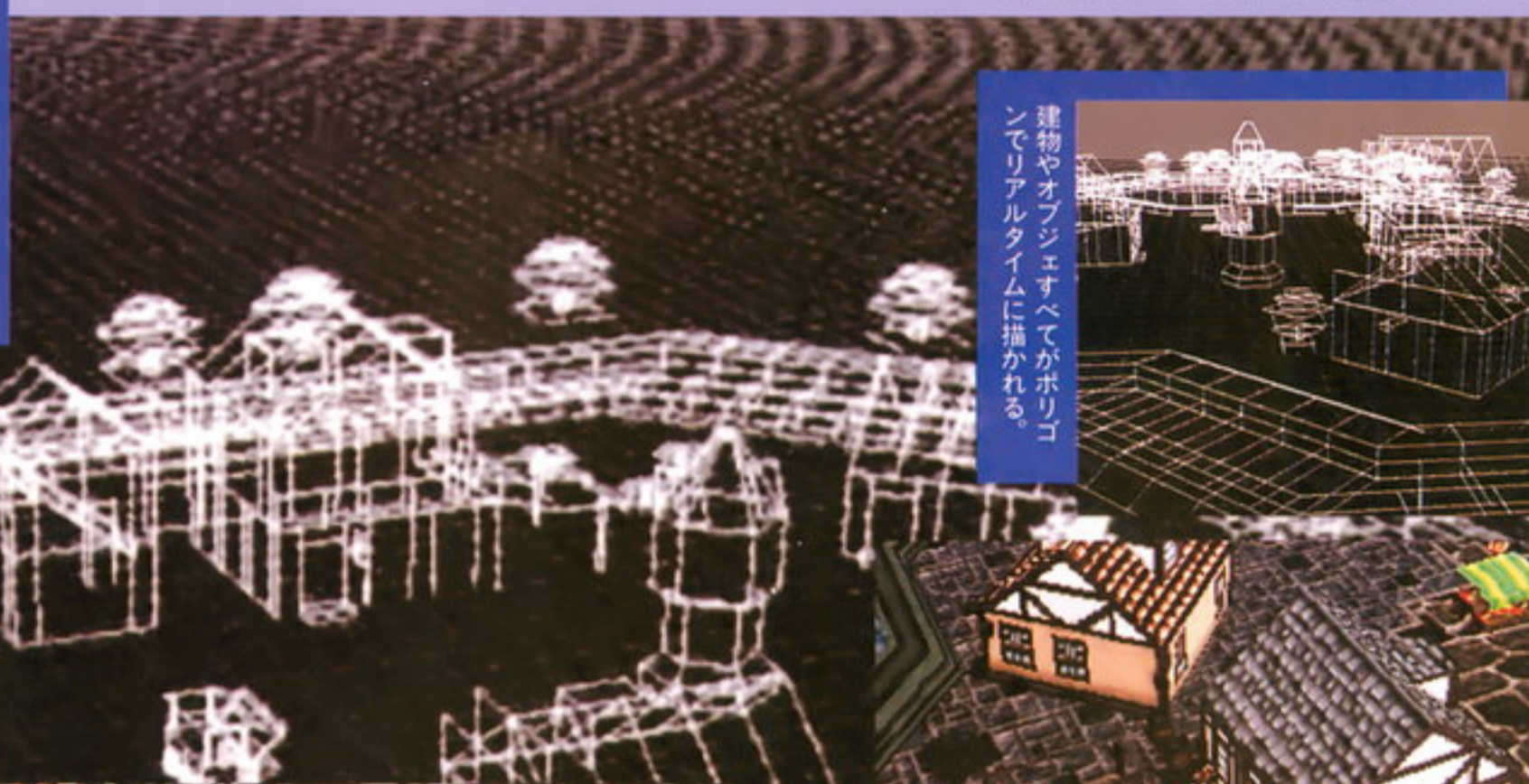
自由に歩きまわることのできる町の例として、ここでは帝国に侵攻された町「バーランド」を紹介しよう。

町では、チビキャラのアクションも堪能できる。仲間との会話はもちろん、階段を登る、扉を開くなど、通常なら画面切り替えですむ部分も、キャラクターの動作や、細かいギミックで描かれているのだ。また、住民に前をふさがれても押しのけて進めるという親切な仕様など、ユーザーフレンドリーな作りに徹している。

バーランドの町全体を眺める視点のワイヤーフレーム。こんな遠距離から眺めた場合でも、この町の建造物すべてがポリゴンで細かく描かれているのがわかる。

町の広場に時計塔のある美しい町バーランド。９月５日〜７日に行われた東京ゲームショウに展示されていた内容からすると、敵兵に囲まれたこの町のどこかにある抜け道を探すことになるようだが？　家々が雑然と並んだ町並みは、狭い路地あり、小川を渡る橋ありと変化に富んでおり、実に探検のしがいがありそうだ。

DANTARES

Birdman

空を移動できるバードマン。敵のキャラでは、他にサッキュバスやミノタウロスといった特殊な種族も確認されているが、その戦闘能力やいかに？

ステンドグラスで飾られたバーランドで最も大きな建物、教会。中には神父や信者が。

建物やオブジェすべてがポリゴンでリアルタイムに描かれる。

家々の裏側にまわるとこんな所も。帝国に占領されたバーランドの町で、共和国に所属するシナリオＩの主人公シンビオスは果たして何を見つけるのだろうか。

帝国の侵攻

バーランドは元々共和国に属していた町だ。しかし帝国の侵攻を受けてからは、その支配下に置かれている。幸い、町の中は戦乱の被害を受けていないようだが、住民の心はどちらに向いているのだろう。共和国か、それとも――。

現在バーランドでは、町に身を潜めている共和国の兵士を捕らえるため、帝国軍が出入りできるすべての門を通行止めにしているらしい。

自由に歩ける町

町の中は現実の町を歩くのと同様、自由に歩きまわることができる。通常の３Ｄ表現や２Ｄ画面では家の裏側や橋の下などはのぞけなかったが「フォースⅢ」では可能に。

だから みんな、買ってみれば いいのに…

<エヴァンゲリオンファンの人へ>
今回、ソフト・レビュー・コーナーで4点をつけましたが、これは一般プレイヤーの購入の目安という意味での点数です。カルトで面白いクイズや、テレビ版の映像をふんだんに盛り込んだカード（21話～最終話の映像はポイント高し）など、エヴァンゲリオンが好きな人なら十分楽しめる内容です。この場を借りて一応、上記のことを付け加えておきます。
（担当ライター／麻宮穣司）

特報!! SPECIAL REPORT

新世紀エヴァンゲリオン
デジタル・カード・ライブラリ

●セガ●9月25日発売予定●4,800円●デジタル・カード・ライブラリ●全年齢推奨●１人プレイのみ

デジタル・カード・ライブラリの世界へようこそ！

エヴァのアルバムを作りましょう!!

テレビ放映版のアニメーションを自分の好きな場面だけ集めてアルバムにしたいと思っている人もファンの中には多いはず。そんな希望をかなえてくれるのがこの「デジタル・カード・ライブラリ」だ。ゲームを始めると１冊のカードアルバムが開かれる。だが、ゲーム開始直後はカードは10枚しか集まっていないので、このカードを集めてアルバムを完成させるのがこのゲームの目的だ。

カードはジャンル別に分類されており、９種類あるミニゲームをプレイすることで取得することが可能。カードを取ればテレビ版の映像を鑑賞できるという特典つきだ。

これがゲーム開始時の画面。テレビ版のオープニングが流れる。

カードはジャンル別に収録される

カードの種類は多種多様

カードはジャンルによって分類されている。１つの対象のものでも２～９種類に分類され、それぞれ映像の編集内容が異なるものもある。映像の編集も凝っていて、ファンなら思わずニヤリとしてしまうような演出が施されている。

編集機能の有効利用

編集機能を使えば、自分の好きなカードだけを集めて連続再生することができる。これはファンにはたまらない機能の１つだろう。ここでも再生方法は画質優先と倍密再生の２つから選べる。仕事をしているときなどにテレビでBGVとして流しておくといった、雰囲気作りに使うのもいいかもしれない。

●カード内の情報について●

カードの中にある正方形の表示部分。これは静止画じゃなく、映像が動画で流れるようになっているのだ。ノーマルサイズならば非常に美麗な、また拡大サイズでは画面いっぱいの迫力で動画再生される。ビデオで未発売の21話～26話までの映像も収録されているぞ。

ミニゲームは全9種類

ミニゲームは今回紹介している９種類が存在する。これらのゲームをプレイすることでカードがもらえるわけだが、ゲームの進行状況によってもらえる枚数に変化が生じる。ゲームによってもらえる枚数は違うが、クリアすれば一気に５、６枚も貰えるものもあるのだ。ミニゲームをプレイする時はできるだけクリアを目指したい。

男の戦い

ゲンドウの眼鏡が４つの方向に光るので、その光った方向を順番に暗記して入力していく、記憶力重視のゲーム。光る回数は最初は３回だが、序々に回数とスピードが増していく。最終的に回数は７回までで、これを一定ノルマ内で入力できればクリアとなる。

決戦、第3新東京市

地下からエヴァ初号機が射出されるので、プレイヤーは使徒ラミエルとなって初号機を撃退する。初号機が射出される場所は６カ所あり、この６カ所はそれぞれパッドのボタンに対応している。ただし、ダミーの風船も混じっているので、よく見て撃つ必要があるぞ。

マグマダイバー

耐熱仕様のエヴァ弐号機をマグマの奥深くまで潜らせていく。うまく幼体の使徒を捕獲したらそのまま浮上。一定位置まで来るとサンダルフォンが羽化を始めるので、次に地上から落とされるプログレッシブナイフをうまくキャッチすることになる。慎重さが要求される。

人の造りしもの

暴走したジェットアローンを追う初号機。初号機の手の上に乗っているミサトを落とさないよう、初号機をジェットアローンまでたどり着かせるのがプレイヤーの任務だ。ミサトが落ちてしまうと初号機は少し、後退してしまう。ジェットアローンが炉心融解をおこすと……。

地道なカード集めがアルバムを完成させる

カードを手に入れるにはミニゲームのプレイが必要不可欠。カードはダブることもあるので、気長に何回もミニゲームをプレイしよう。この地道な努力がアルバム完成への布石となる。カードが全部集まるまでがんばろう。

ミニゲームをプレイ → ゲームをクリア → カードを取得 → アルバムが埋まる

ゲーム開始時はミニゲームは「男の戦い」と「決戦、第３新東京市」の２つしか選べない。まずはこの２つをプレイしてカード集めに精を出すのだ。この２つのミニゲームをある程度プレイすると新たなミニゲームカードが現れるので、今度はこのミニゲームをプレイしつつカードを集めてると新たなミニゲームが……これが大まかな流れだ。

夜、呑み出した後

ミサトのために町内にビールを買いにいくのが目的。ミサトがビールを飲み終わってしまうとゲームオーバーだ。町内の自販機はスロットマシンになっていて、3つともビールのマークが揃えば晴れてビールを入手できる。ジュースやお茶を入手してもポイントにはならないので、気をつけよう。

拾伍枚目の適格者

これは見た目通りの15パズル。パズルの題材になっているのはテレビ版のタイトル画面。明朝体で構成された画面は揃えるのが結構難しいので、パズル好きな人にはやりがいがあるかも。パズル中にペンペンが登場したら残りタイムが少しプラスされるというオマケ要素もある。

マニアも納得の閲覧カードとは？

各種あるカードの中で一番マニア受けしそうなのが閲覧カード。ここでは右で紹介しているマンガ家陣による4コマの他に、グッズ関連の総合カタログ、テレビ版とサターン版の制作スタッフのテロップを見ることができる。特に4コママンガはツボを押さえたものが多く、爆笑ものの作品だ。

これが閲覧カードの一覧。コアなカードが多い。

庵野世代にはたまらない漫画家たちによる4コマカードが目玉だ!?

これが4コママンガを鑑賞する画面。特に破李拳竜はかなりブッ飛んでてナイスなデキだ。

4コママンガを執筆しているマンガ家は以下の4人。驚かされるのはそのマニアックな顔ぶれだ。若い世代の人はほとんど知らないと思われるが、俗に言う庵野世代の人間にとっては歓喜もののマンガ家たち。独特のタッチが見物だぞ。

成井　紀郎

70年代後半の講談社「テレビマガジン」にて「宇宙鉄人キョーダイン」「ゴーゴー悟空」を連載。デフォルメ漫画を最初に描いた伝説的マンガ家でもある。

破李拳　竜

「撃殺！宇宙拳」があまりにも有名。着ぐるみに入ることをこよなく愛することでも有名で、ベビーゴジラ、リトルゴジラなどでも出演している。

水玉螢之丞

アニメ＆ゲームに詳しい人ならみんな知っていると思われるほど有名。現在ではゲーム誌ならびに各方面でキャラデザインなどでも活躍中。

ばけこ

現在は休刊してしまったアニメ誌「OUT」の「アニパロコミック」他での活躍が有名。単行本「冬のわすれもの」「いつか天使の降る空へ」など。

グッズ関連も閲覧カードでバッチリだ！

今まで数多く発売されているエヴァ関連のグッズも、ここでカタログ形式で鑑賞できる。そのグッズの発売元と値段、さらにそのグッズの補足説明まであるという親切ぶりが嬉しい。

テレビ版のスタッフまで見れるという徹底ぶりに脱帽！

特にフィギュア系はかなりの数が発売されてるので、ここでチェックしてみよう。

パブミラーの第2弾が、近日登場

UFOキャッチャーの景品として大好評だった「エヴァンゲリオン・パブミラー」の第2弾が登場決定！前回はキャラクターに重点を置いていたのに対して、今回の第2弾ではイメージイラスト的仕上がりになっている。特にレイ＆アスカのパブミラーはかなり競争率が高くなりそうだ。このパブミラーは9月下旬より全国のアミューズメントスポットに登場予定。種類は右で紹介している全5種類。さらにプレゼントの告知もあるよ。詳しくはP256へ急げ！

監督 庵野秀明

初公開となるミニゲームはこの3つ

今まで紹介してきたミニゲームは全9種類中、6種類だったが、今回は残りの3種類を大紹介。特にマニアックな問題が多くて悩ましてくれる「答の選択を」はぜひ、プレイするべし！

せめて、人鳥（ペンギン）らしく

START
ゲーム説明
アルバムに戻る

ミサトが注文する品物をペンペンにゲットさせるのが目的。品物は長い通路の途中に置いてあり、通路を滑っていくペンペンを品物の直前でキッチリ止められればOKだ。中には通路の途中で滑る床があったりするので、うまく調整できるかがポイントだぞ。

答の選択を

START
ゲーム説明
アルバムに戻る

第4問

テレビシリーズに関するクイズゲームだが、問題はかなりカルトなものが用意されている。問題の例を挙げると、「最終話で綾波のパンをつついているスズメの数は？」「第1話のエンディングでレイは何回回ってる？」などがある。答は3択式。ファンでも難しいかも？

使徒、襲来

START
ゲーム説明
アルバムに戻る

6ゲートから発進します
20:00

射出口から射出される初号機をうまく地上の射出口まで誘導するゲーム。射出するルートはアミダ状になっているうえ、指定された射出口に到着するよう、初号機を導かなければならない。ルートと切り替えポイントをしっかり覚えられるかがポイントだ。

するぞ!!

NEON GENESIS EVANGELION

REI

NEON GENESIS EVANGELION

特別企画 僕の私の オススメカードはコレだ！

全部で200枚以上あると思われるカード。今回、このカードの中でお気に入りのものはどれかをエヴァ好きなライターに聞いてみた。さて、鉄拳が日本一上手いと言われる渋谷党首が選んだカードは……。

麻宮　穣司

主義主張がハッキリしていて、普段はズボラでもやる時はやるといった性格。惚れたよミサトさん。そんな理由で、僕は「奇跡を待つより捨て身の努力よ」が収録されたこのカードで決まりです。

葛城ミサト 1

渋谷党首（卍党）

最終話のパン食い綾波。いいですな。特に転んだ後のスカートの中が見えそで見えない場面は、鉄拳3でエクステンドコンボを食らった気分です。さて帰ってエヴァのビデオでも見るかな（実話）。

綾波レイ 9

鈴木　あつこ

シリーズ通して「さすが」というセリフを連呼していたマヤちゃん。編集してみるとこんなカードができてしまうようなマヤちゃんが私のお気に入り。でも、安直な名前の青葉シゲルにも哀愁を感じる。

伊吹マヤ 2

馬波　レイ

アフレコ台本を映しただけという最終話「世界の中心でアイを叫んだけもの」の予告編をチョイス。世間的にはナニかと物議をかもしたアレですが、僕は納得してますよ。もちろん映画のラストもネ。

最終話 世界の中心でアイを叫んだけもの

稲垣　美緒

メカ好きの私から見ると兵器カードの中では3号機が一番カッコよかったので、これを選びました。エヴァは細い体のものが多いけど、3号機はゴテゴテしていていかにもメカって感じでナイスです。

EVA 3号機

明石屋サンマン

とにかく見てくれ、この映像を！　子供のような俺にピッタリのカードじゃねえか、コンチクショウ！やっぱ、ユイみたいに甘えさせてくれる大人の女には憧れちゃうぜ！　俺もユイと×♂☆○△◇♀。

碇ユイ 2

TOKYO GAMESHOW 1997 AUTUMN

東京ゲームショウ 街 特報

東京ゲームショウの会場内でもひときわ賑わいを見せていたチュンソフトブース。発売直前の「街」に関する様々なイベントが行われた中、注目はやはり「街」の出演者達のトークショーだった。数々のイベントとともに、当日の様子をリポート！

特報 SPECIAL REPORT!!

●チュンソフト
●10月30日発売予定
●5,800円(CD2枚組)
●サウンドノベル

出演者と開発スタッフが語る「街」の撮影秘話！

出演者と開発スタッフが一堂に会したトークショーは、多くの来場者が集まったチュンソフトブースのメインイベント。役者さん達が語る当時の秘話を一挙公開！

当日の体験コーナーでは、「街」の主人公8人がプレイ可能に。みんな食い入るように体験。

開発スタッフからは総監督の麻野一哉氏が登場。サタマガではおなじみのスタッフが集合。

苦労の連続だった昨年の撮影現場

司会■「街」は実写ということで撮影が大変だったとお聞きしてますが?
シナリオ担当・山崎■とにかく、シナリオの量が膨大で、「かまいたちの夜」の6倍はあるんです。普通に撮影していたら何カ月もかかってしまうので、3班に分けて渋谷で一斉にスタートして1カ月以上。朝から深夜まで毎日ぶっ通しで撮影に臨みました。画面を見てもらえれば、撮影時の熱気が伝わると思いますよ。

ブース内はいつもいっぱいの来場者。トークショーの時はより一層のファンが詰めかけた。

司会■今回の「街」の特徴というと、どんなところなんでしょうか。
ディレクター・近藤■一番の特徴は、マルチフラグメントというシステムですね。例えばダンカンさんが演じている市川という放送作家がいます。その市川が、誰かからの電話で死んでしまう場合もあるんです(編注：ポロッと出てきた新事実)。電話は他のシナリオの主人公からなんですが、市川の死を止めるにはその主人公のシナリオで分岐を選択しないといけない。そんな感じで、ある選択が意外なところで他のシナリオに影響を及ぼすというシステムになってます。
司会■はい。ではここでゲーム中の主人公を演じておられる俳優の方々にお話を伺ってみましょう。まずは松田さん、今回は両極端な役柄を演じ分けたということで、かなり大変だったんじゃないですか？
牛尾&馬部役・松田■そうですね。牛尾なら牛尾でずっと撮影を進めていくのではなく、カットごとに牛尾と馬部を変えないといけない。そこはちょっと苦労しました。普段は映画の仕事が多いので、こういった静止画の仕事は初めてでしたし。だから、動きではなく瞬間の表情をどう作るか、というところで最初は苦労しました。でもやってみると、普段映画でやっている役作りと何一つ変わりませんでしたね。僕の中では、映画で二役やっているのと全く変わらない気持ちで演じられましたよ。それに今回は、新しい分野に挑戦したっていう満足感がすごくあるので僕自身も出来上がりが楽しみです。
司会■ダンカンさんは今回、ちょっと怪しい役柄でしたね。
市川文靖役・ダンカン■放送作家の役なんですが、僕自身も放送作家みたいなことをやることもあるんですよ。自分にダブる部分もある役だったので役作りはうまくいったんですが、スケジュールがきつくて。撮影の時にマネージャーに聞いたら、「今日は3時から3時までです」って言うんですよ。3時っていうのは15時のことだろって思って現場に行ったら、ホントに3時から3時までの24時間(笑)。そんなこともありました。
司会■なるほど。桂馬役のあらい正和さんも、撮影時には苦労なさったことがあったとか。
桂馬役・あらい■はい。あるデパー

トークショーの最終回では、中村社長から俳優さん達へ花束の贈呈のシーンも。

ゲームショウ 街 EVENT CHECK 1

プリクラエキストラ100名発表

話題を呼んでいたプリクラエキストラも、採用される100名が発表された。使用されるすべての写真が載っているポスターが会場内に張り出されていたが、よくよく見ると中には人間でない(犬など)ヤツもいたりしたぞ……。

張り出されたポスター。チェックしてる人も多かった。

ポスターはセガ直営のアミューズメントスペースなどにも張り出される予定だ。

ゲームショウ 街 EVENT CHECK 2

鈴木結女トーク&ライブ

街のオープニング曲披露！

会場では「街」のオープニング曲である「夜明けの歌」がライブ演奏された。この曲は鈴木結女さんが当日初めて公開・披露したもので、作詞作曲も彼女が担当し、編曲を担当した難波弘之さんとともにブースに出演。非常にいい曲で聴き惚れた人も多いはず。なお、このシングルCDは12月に発売予定だ。注目！

「輝きは君の中に」のヒットでも有名な結女さん。

編曲を担当したのは難波弘之氏だ。

街の役者がそろった

伊藤さおり（細井美子役）

【いとうさおり】本職はなんとコメディアン。北陽というコンビ名で活動中。「おはようクジラ」「MEN喰い」「お台場チャチャ」などのテレビ番組をはじめ、ライブでも活躍中だ。本当の体重は58kg……。

あらい正和（雨宮桂馬役）

【あらいまさかず】桂馬役のあらい氏は、時代劇などをメインに活躍している。「銭形平次」「暴れん坊将軍」などにも出演。また、ローソンやJR東日本のCFに出演したこともある。

トの屋上で噴水に入るシーンがありまして。まあ、役者ですから、水に入ることもあるし、それはいいんですが、10月ですから時期的にちょっと寒かった(笑)。秋になっていたんで噴水もちょっと汚なかったんですよ。で、がんばって飛び込んだ後に、デパートの方から「シナリオにある爆弾ってのは止めてくれ」というクレームが付いちゃいまして。スタッフの方が交渉している間、僕は汚れた噴水の水で臭いわ寒いわ風邪ひきそうだわで大変でしたよ（笑）。

司会■水といえば、紅一点の美子役・伊藤さおりさんもそんなシーンがあったとか。

美子役・伊藤■ワニと戦うシーン（編註：新事実）だったんですけど、終わった後にシャワーがあるって言われてたんですが、楽しみにしてたら、シャワーが壊れてて水しか出てこないんですよ。寒くてぶるぶる震えながらシャワーに駆け込んだのに(笑)。

司会■それより大変だったのは、ディレクターからの注文だったそうで。

伊藤■そうなんですよ。役作りのために太ってくれと言われまして。私も今まで生きてきて「痩せろ」と言われたことはあっても、「太れ」と言われたのは初めてでして（笑）。生まれて初めて太る努力をしたんですよ、揚げ物の油の衣をいっぱい食べるとか、できるだけエスカレーターに乗って楽するとか（笑）。でも、いつも痩せろと言われてるんで、この「街」の期間中だけは、そのへんから解放されて楽しかったですよ。

司会■では出演者の方たちに、ひとつずつ見どころをあげてもらいましょうか。まず松田さんからどうぞ。

松田■牛尾の時は「俺は男だぜ」という気の強い自分を、馬部の時はナイーブで気の弱い自分を、それぞれ自分の内側から作り出して撮影に臨みました。その二役の表情の違いを見てもらえたらなと思っています。

あらい■この「街」は、ボタンひとつでストーリーを変えられますよね。いわば、見せられるだけだった映画を自分の意志で好きなように見られるわけで、とっても贅沢な遊びだという気がします。僕の演じたシナリオでは、主人公が事件を追っていくうちにどんどん「いい顔」になっていきます。そのあたりに注目して遊んでいただけるとうれしいです。

司会■ダンカンさんは？

ダンカン■ええ、自分でも驚くほど、神がかった演技をしてますんで、ぜひ見ていただきたいと思います。ポイントとしては僕の絶妙なセリフの演技ですね。いえウソです。ゲームではセリフありません。すいません。

司会■特に気に入ったシーンとかは？

ダンカン■全部です。僕のとこだけ見て、他のは見ないでもいいですから（笑）。いやいや冗談ですよ（笑）。

伊藤■わたしのシナリオでは、ウェディングドレスを着るシーンがあったんですが、じつは後ろのチャックが閉まらなかったんですよ(笑)。後ろ姿が出ないウェディングドレスのシーンなんですがそこから20キロ痩せるという、彼への切ない乙女心に注目してやってほしいですね。

司会■では総監督の麻野さん、見どころをもう一度お願いします。

麻野■「街」の中にはコメディーもパニックドラマも、文芸作品もあります。いろいろな主人公と様々なシナリオが絡み合う中で「街」の中に息づく人間たちを表現できたと思っています。ぜひプレイしてください。

松田勝（牛尾政美・馬部甚太郎役）

【まつだまさる】ボクシングのC級ライセンスも持っているという肉体派の俳優。映画「押忍！ 空手部」、テレビドラマ「透明人間」をはじめ、Vシネマなどでも活躍中だ。

ダンカン（市川文靖役）

「スーパージョッキー」などでおなじみ。メディアを問わず活躍する売れっ子だが、「北野富士」など、多くの番組の構成・脚本も手がけている。役の市川と違い会場ではギャグを連発。

ゲームショウ 街 EVENT CHECK 3 キャラバン娘街（こまち）が全国の「街」へ

「キャラバン娘街（こまち）」と名付けられた5人組の女の子がチュンソフトブースで初お披露目。この女の子達は、プリクラキャンペーン採用者から選出されたチュンソフト専属の9名からなるキャンペーンガール。東京ゲームショウを皮切りに、各地で行われるイベントなど、チュンソフトのPR活動に参加予定だ。これからはキミの「街」でキャラバン娘街を見かけるかも？

「娘街」は、もちろん「街」にちなんでつけられた名前。今回は5名が来場してきていたけど、全員で9名いるのだ。注目だね。

ゲームショウ 街 EVENT CHECK 4 激戦！ ○×クイズの行方は!?

豪華な賞品が魅力だったイベント「○×クイズ大会」は、多くの参加者を集めた大激戦となった。参加者はみんなチュンソフトの生粋のファンだったようで、「チュンソフトの名前の由来は?」くらいの問題では全員が正解を答えてしまう始末。そんなわけで、大会後半は「チュンソフトのオフィスは禁煙である?」とか、かなりの難問（笑）が出題される一幕も……。

最後の最後は勝者を決めるためにジャンケンで勝者を決めることもあった。

勝者の中には「街」のソフトを発売後に送付してもらえる人も。

新システム公開!!

コレはあらかじめ知っておこう！街の基礎知識その3

「つづく」を解除するには？

ゲームショウの会場では第1日目が終わるまでのすべての主人公のシナリオを体験プレイできた。でも会場でプレイしてみた人の中には、1日目が終わる前に「つづく」の表示が出て、先に進めなくなってしまった人もいるかもしれない。実はこの「つづく」は、至る所で出てくる「街」のシナリオシステムのひとつ。「つづく」が出てきた時点でそのシナリオはひとまず行き止まりになるが、ある方法でそれを解除すれば、またその続きを読めるようになるのだ。

なんとか「つづく」を解除する糸口を、別のシナリオで見つけ出さないと先へは進めなくなる。この「つづく」は、いわば「街」の中のちょっとした謎解き＝アドベンチャー要素になっているわけだ。解除方法の一例を下で解説しよう。

1 シナリオが「つづく」で止まってしまう

これは桂馬のシナリオ。しおり先輩とゲーセンをパトロール中に、突然「つづく」が。これ以上先へは進めない。ひとまず他のシナリオを読み進んでみよう。

2 「つづく」になったら他のシナリオへ

牛尾のシナリオ。プロポーズを敢行すべく宝石店へ行く。店の中にいたカップルにTIPがついたので読んでみると、TIPの解説文の中に、なんとZAPがあった！

CHECK POINT TIPの中にもZAPはある

上の写真では、TIPの解説文の中に「渋谷センター街」のZAPがついていた。これを選択すると、桂馬のシナリオの「つづく」になっていた先へ飛ぶことができる。これで「つづく」の行き止まり状態が解除されたことになる。

「つづく」は他のシナリオからZAPで飛んでくることで解除できる。ただ注意しなければならないのは、ZAPは時にTIPの解説文の中にあることもある、ということ。こんな時のためにも、TIPがついた語句は、こまめにチェックしておくようにしたい。「街」の世界のお勉強がてら、謎解きの糸口を見つけることにもなるわけだ。もちろんZAPが出てきた時は、どのシナリオへ飛べるものなのか、確認しておくのが手堅い。ゲーム中の至る所でTIPは出てくる。ときにはすでにチェックしたものなのかどうかわからなくなってしまうこともあるが、一度解説文を読んだTIPは色が変わる。シナリオをさかのぼってチェックをし直す時にもわかりやすくなっているのだ。

一度チェックしたTIPは、この写真のように色が濃くなっているので、すぐに判別できる。

手のひらサイズのモデム内臓ミニノートパソコン、略してミニパソを電話機に接続する。
「モーニングコールだよ。ガイくん」
ガイというのは、土屋利男という高校生のアダ名で、ここ1年来のパソ通仲間だ。

おさらいCHECK！

TIPとは？

文章中に薄い青で表示される語句。ボタンを押すとその語句に関する解説文が表示される。難解な語句の説明や物語の背景を解説するものが多いが、中には開発者がお遊びで入れた笑えるものもあったりして見逃せない。

美子のシナリオ。「オカヤマビル」を調べる。

ビル内のフロアが表示される。これも重要。

ZAPとは？

文章中に薄い緑色で表示される語句。多くの場合「男」とか「プロデューサー」などの人称代名詞や職業で、別のシナリオの主人公を表している。ボタンを押せば、その主人公のシナリオへ飛ぶことができる。

これは牛尾のシナリオ。「男」とは市川のことだ。

桂馬のシナリオ。「こわもての男」はもちろん牛尾。

東京ゲームショウ記念 ポスター&テレカプレゼント！

ゲームショウへの出展を記念して「街」のテレカとポスターをプレゼントだ。抽選で各5名にあげよう（街の特製うちわ付き！）。欲しい人は希望の品を明記して下の宛先までハガキだ！

〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1 (株)ソフトバンク
セガサターンマガジン編集部「街」プレゼント係

プロジェクトソニック第2弾!!

SONIC R

WINTER 1997
ON YOUR MARK!!

ソニックファミリーが大疾走!! 痛快レースアクション登場

PROJECT SONIC #2

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ
●'97年12月発売予定
●5,800円
●レーシングアクション
●マルコン対応

プロジェクトソニック第2弾として制作されたこのゲームは、ソニックやテイルス、ナックルズなど、おなじみのキャラクター達が突っ走る、アクションレースゲームだ!! しかし、ただコースを走り、速さを競うだけのレースゲームとは違って、それぞれキャラの個性を生かした様々なアクションで、道なき道を疾走し、ショートカットをすることも可能。またソニックには欠かせないリングを集めたり、カオスエメラルドを集めたりといろいろな要素が詰まっている。それが、このゲームの面白いところなのだ。今回は、登場する基本キャラ5人の特性と、2つのコースを紹介していこう。また、ゲームショウでのリポートもあるので気になる人は要チェック!!

今回紹介するコースは2つ。どちらも馴染み深い、ソニックらしい背景グラフィックだ。楽しい仕掛けも、たくさん用意されてるぞ。

ポリゴンのキャラ達が、所狭しと走り回る！ ソニックのライバルであるナックルズや、シリーズには欠かせない、Dr.エッグマンなども登場。他に、隠しキャラ達が盛りだくさんらしい!?

抜きつ抜かれつ!!

2P対戦画面は、本邦初公開だ。上下2分割で、友達と競い合おう。勝敗を分けるのはスピードとテクニックか、それともキャラの特殊アクションか、はたまたコース取りなのか？ もしかしたら、相手を邪魔することもできるかもしれない。2P対戦に関しては、次のページでも解説しているのでそちらも見てね。

ショートカット大作戦

各キャラの特性で、コースをショートカットし、少しでも素早く周回しよう!! テイルスやナックルズはもちろん飛んで、どこでへも行けるみたいだ。他のキャラクターには、一体どんな特性があるのかな？

SONIC R CHECK!

キャラクターの特徴を生かして走れ!!

まったく違った特性でショートカットを狙え!!

「ソニックR」で、最初から使える基本キャラは以下の5人。それぞれ違った性能と特性を持っているが、どれもシリーズの中で使えたテクニックなので（エミーとエッグマンは使えなかったけど）、それを生かしてコースを攻略することが鍵となるだろう。ショートカットをする場所などは、各キャラによって違うかもしれないね。また、この他、ゲームショウで配布されたパックにはメタルソニックの姿も……？　まだまだ隠しキャラがたくさんいそうな雰囲気で楽しみだね。

ソニック SONIC

ソニックは、全キャラの中で最高のスピードを誇る。そのぶん他のキャラに劣る部分も出てくるだろうが、ジャンプした後、空中で再度ジャンプできる2段ジャンプやおなじみのスピンダッシュが使えるのだ。

カッ飛びのスピードで走り抜けるソニック。使いやすさも一番かな？

テイルス TAILS

最高速度はソニックに劣るものの、加速性能がいいテイルス。特性は、下の写真にあるように、2本の尻尾を使って空を自由に飛ぶことができるのだ。またソニックと同じく、スピンダッシュが可能だぞ。

シリーズでもおなじみの2本の尻尾で飛べるテイルス。一発逆転だ。

ナックルズ KNUCKLES

コーナーリング性能が非常に高いナックルズの特性は、テイルスと同じく空を飛ぶこと。あの独特のフワーっとした感じで滑空できるようだ。ソニックのライバルだけに、トータルバランスは高くかなり使えるはず。

滑空能力の他、自慢の拳で道を切り開けるのか？　力強いキャラだ。

エミー AMY

ソニックの恋人（自称）エミーは愛車に乗って参加する。しかしこの車、加速力が高く、なんと水上も走行できてしまうスーパーカーだ。使い勝手も良く、初心者に向いているキャラかもしれないぞ。

ボンド並みの万能カーに乗るエミー。その能力はソニック以上？

Dr.エッグマン Dr.EGGMAN

エッグマンも、すでにおなじみのエッグマシンに乗って登場する。このエッグマシンの特徴は、爆弾を使って他のキャラを邪魔できること。また、エミーと同じく水上を走行できるのだ。さすが悪の天才科学者!?

速さはイマイチだが、その分敵を邪魔して回れるのだ。意外といい？

SONIC R CHECK!

白熱しそうな2人対戦画面も入手!!

2人対戦は、ひとつの画面を上下に分割して競い合う。一見すると普通のレースのようだが、相手のキャラに不可能な特殊性能を使ったショートカットで、差をつけていけるので、かなり白熱するぞ。そのため。相手がどこにいるかを把握するのが重要になってくるかも!?　もし同じ場所にいるなら、ジャマしちゃおう!!

よーいドン！　とと、ちょっと出遅れたソニック。しかし、勝負はまだまだわからない。ショートカットの場所はキャラによって違うので、そこが分かれ目になるぞ。

相手を追い越せ!!

スタートの出遅れを、なんとか取り戻しそうなソニック。行けーっ！　テイルスを追い越せーっ！　直線ではソニックの方が速いはずだ!?

ショートカット!!

ショートカットして、テイルスと並んだ。このように、コース上をちゃんと走らなくても大丈夫のようだ。どこまでコースを縮められるかな？

SONIC R CHECK!

初公開の2つのコースを大紹介だっ!!

PROJECT SONIC #2

Resort Island リゾート アイランド

歴代のソニックシリーズに登場した、自然いっぱいの南の島をモチーフにしたコース。澄み渡る青空と水と緑に囲まれた風景がすがすがしい。コースは分岐なども少ないのだが、コースに執着せずに、崖を登ったり、水上を走ったりもできる。また、小島もあるので、水上を行けないキャラは、それを利用するのがいいだろう。

山あり谷あり!!

ソニックシリーズで、最初に登場する水と緑のステージ。それが、このコースだ。良く見ると、草の茂る地面や吊り橋など、見覚えのある風景がある。また、他にも港町や森、鉱山などが点在している。どこをどう進むかは、プレイする君しだい。コースを外れて大冒険してみるのもいいね！

港町もある!?

キャラクター達の性能を、最大限に生かしたルートを探し出そう。ソニックは2段ジャンプで崖を登り、テイルスとナックルズは空を飛んで難関を突破できるだろう。エミーやエッグマンは水上を突っ切って行こう！

Radical City ラジカル シティ

ネオンが眩しい、夜の都市が、このステージ。まるで、ジェットコースターのように起伏の激しいコースを、高速で走り抜けて行くのだ。だが、コースの途中には分岐もあり、その選択によっては、コースが途切れている場所もあるぞ。右か、左か、またはコース外を走るか？　下り坂でいかに加速をするかが、攻略の決め手だ。

全体的に夜の風景となっていてキレイなこのステージ。そのへんもソニックシリーズの伝統か？

リゾートアイランドとは一転して、メカニカルな都市が舞台。もの凄い傾斜角を下り落ちるソニックに注目。ここを丸まって駆け下りれば、超加速ができるぞ!!

ピンボール!?

コースの終盤では、巨大なピンボールが。うまくすり抜けていかないと、弾かれてタイムロスになってしまうかも!?

ジェットコースターみたいだ!!

ソニックのスピードに対抗して、エミーやエッグマンには水路を走るルートがあるのだ。

東京ゲームショウではゲーム大会も開催！年末発売を待て!!

9月7日（日）の東京ゲームショウの一般日には、今回日本で初めてサンプル版が出展された「ソニックR」を使ったゲーム大会も行われたぞ。やはりこのゲームの醍醐味は対戦プレイ。そのへんを実際に味わってもらおうというのが、今回のゲーム大会のミソだ。当日はたくさんの来場者がセガブースを埋め尽くし、手に汗握るソニックファミリー達の競走を楽しんでいたぞ。このゲーム、1人プレイもいいけど、やっぱりみんなでワイワイ楽しむのがいいよね。

当日はキャラクターセレクト画面に映し出されるかわいいソニックファミリーの姿にワクワクさせられた。みんな初めて触れる操作に戸惑いながらも、すぐに慣れてガンガンコースを制覇していったようだ。各コースに隠されたアイテムや抜け道など、いろいろ工夫できそうで楽しみだね。

対戦プレイはご覧の通り、上下分割画面の構成になる。目のいい人なら、相手の動きもうかがいながら、戦略を立てていくのもアリかな？　まさに山あり谷あり隠し要素ありの「ソニックR」。発売が待ち遠しいね。

今は5人のキャラが公開されているけど、メタルソニック他いろいろいそうで楽しみ。

魂の記憶が交錯するとき物語は始まる――

特報!! SPECIAL REPORT

完成度 95%

現代、仲魔、REMIXと「魔神転生」の流れを汲むシミュレーションRPG「RONDE～輪舞曲～（ロンド）」。今回はゲームのイメージに合わせて、より見やすく遊びやすく改良されたビジュアル数カ所を中心に、新たに到着した画面写真と、初公開キャラクター4人を紹介していこう。

RONDE

【rɔ́ndou】～輪舞曲（ロンド）～

●アトラス
●10月下旬発売予定
●シミュレーションRPG
●6,800円(CD2枚組)
●全年齢推奨

NEW CHARACTER

今回公開する4人のキャラクターは、牧師風から骨董品屋のオヤジまで、とにかくバラエティに富んだオヤジ達。召還できる悪魔の種族や、召還時に使うと思われるサマナーアイテムなども合わせて紹介しよう。彼らがどう仲間になるのか？またサマナーアイテムをどのように使うのかなどキャラクターに関しては未だ謎が多い。続報に期待しよう。

ソロモン・クレーム

カソリック教会の牧師。51歳。飛鳥たちの仲間として戦闘に加わるようだが、その穏やかで、優しい表情を見る限り、悪魔たちとどのように闘うのかは想像しがたい。セラフ、天使、堕天使系の悪魔を操る。サマナーアイテムは「ロザリオ」。

ムハマド・ショーティ

年齢不詳の黒人男性。その素性は不明だが、熊を思わせるその巨体と意外に知性的な面には、ただ者ではない雰囲気がある。飛鳥たちと出会いの場面では記憶を失っているかのようだが…。どうストーリーに関わってくるのか気になる人物だ。

桂木源太(シスオペ)

ネットワークのシステムオペレーター。24歳。人の良さそうな表情に好印象が持てる。東京の下町育ちでそそっかしい面もあるが、あだ名の通りオペレーターとしての腕は確かなようだ。魔神、鬼神、妖鬼の悪魔を操る。サマナーアイテムは「銀の指輪」。

あの日の博物館が非日常への入口だった

前回に引き続き、新たな展開を見せるムービーシーンや合体場面の新着写真を紹介していこう。序々に完成へと近づきつつある「RONDE」だが、ここで一部の仕様が変更されていることに注目。ユニットカラーや戦闘場面がよりわかりやすく、この「RONDE」の世界に適したビジュアルに変更されている。また今回が初公開のキャラクターがどうストーリーに絡んでいくのか？などムービーから想像してみよう。

発端

上野の博物館まで、南米奥地で発見されたというクリスタル像を見に来ていた飛鳥達。聡が近づいたとき、数体の像は悪魔へと姿を変えた。像に近づいていた分、聡の身が危ない。3人は武器を手に、立ち向かう。

研究員
「ともかく俺たちの仕事は終わったな・・さあ帰ろうか・・・

発見された数体のクリスタル像。その分析を終えた研究員たちが、帰宅していく。明日、博物館で何が起こるかも知らずに……。

桜子
「飛鳥、戦いましょう！聡くんを助けなきゃ！

ジョーカー
「ウウウウ・・・ワン！！

像に近づいた悪魔が聡を襲う。相手が悪魔であるにも関わらず、立ち向かおうとする凛々しい桜子。それに答える犬のジョーカー。しかし博物館に犬が入っていいものなのか？

弥勒 飛鳥

弟を殺したカインの冥界で弟を助けようとはおかしなめぐり合わせよのう・・・

弟を助けようとする飛鳥に、弟殺しの話をするモレク。なぜ？

僕の魂は、やがて来る大いなる存在の為にモレクによってささげられてしまったんだ・・・

異変

松本 慶太

ユニットがフルカラーに

以前は上半身のみで、ユニットの種類別に色が分かれていた。

奥に見えるのがモレクと聡。主要キャラクターのユニットはフルカラーで表示されている。

博物館に展示されていた武器を手にして闘いを挑むが、モレクの元へたどり着く前に聡と共に消えてしまう。残った悪魔を倒しつつ、聡の手がかりを探す飛鳥。そこでモレクの元から逃げ出してきたインプから詳しい話を聞くことになる。

Map

全体マップ

ユニットの配置がひと目でわかる全体マップ。これはステージ1の博物館。左の通常の写真と比べてみよう。

桂木勘太郎 (ショップオヤジ)

渋谷で骨董品屋「サイバネティックス」を営んでいるが、後に飛鳥の仲間に加わる。シスオペの父親。小柄の体と髭が特徴で気のいいオヤジといった風貌をしている。龍神、竜王、邪龍の悪魔を操る。サマナーアイテムは「翡翠の数珠」。

飛鳥は古代の剣を装備した！
レプリカスーツを装備した！

装備

博物館にはただの見学のつもりで来たため、悪魔に対抗できる武器など持っていない。しかし中にある武器(？)で十分闘えるはず。

早乙女 桜子

聡を取り戻すため、手がかりを探す飛鳥。事件以来、東京で何が起こっているのか？

飛鳥
「それでも行くしかない・・・！聡を取り戻すためには

現代に氾濫する悪魔

都市

「RONDE」の舞台は近未来の東京。下の立体マップで目的地まで移動して次のステージを決定する。細かく描かれた街並みが目を引くマップだ。写真にあるように目黒を筆頭におなじみの地名が見れそうだ。

コンピュータ風になった

ステージ間の移動時に使用する「立体マップ」がコンピュータ画面風に変わった。緑色でさまざまな表示が入っている。

遭遇

戦闘に入る導入部分では、それぞれのキャラクターが落雷のようなエフェクトと共に出現する。ゲームの舞台の現代からフィールドから、一瞬で異次元空間に転送されるといったイメージだ。

チャーリー・モンティーグル

異形との戦い

戦闘シーンは背景の色や、足場ができるなど若干ビジュアルが変わった。足場があることで、敵と対似しているという状態が強調され、攻撃したときのモーションもわかりやすくなったようだ。魔法のエフェクトはどう変化したのだろうか？

キャラクターが登場する場所の足元に、わかりやすく足場ができた。

交渉

悪魔との会話の駆け引きが楽しい「交渉」。使える悪魔を仲魔にするためには嘘も方便。しかし守れない約束はタブー。

ウィリー・モンテスマ

レベルアップ画面は円状にステータスが表示される。育てているユニットのどの能力が上がったのか確認するのは楽しいものだ。

曹麗華

悪魔とのコンタクト

戦闘が終わったあとに悪魔と交渉ができる。確率がランダムなので、会話シーンではきるだけ慎重にいきたいところ。悪魔の性格を考えて交渉していこう。

とにかく気に入られればこっちのもの。ときにはお金やマグネタイトで釣ることも重要なのだ。仲魔はユニットとしてストックしておける。呼び出して戦わせよう。

達は何を求める？

合体

会話で手に入れた仲魔を強くするために欠かせないのがこの「REMIX STATION」。ここでは定番の合体だけでなく、仲魔を武器に封印したり、複製などができるのは前回までで紹介したとおり。今回は合体時のビジュアルや封印について見ていこう。

「Fry-Day」で合体を行う。封印など序々にできることが増えていく。

アケミ
「オーマイベイブ・・・・
私、今とってもハッピーなの

慶太
「弁慶・・？？何言ってんだ！

人間に近い外見をした悪魔が登場。今回は合体以外にも、仲魔の使い道がいろいろありそうだ。

マリア・テレサ・ワーウィック

新しい仲魔を作り出す REMIX STATION

オレサマ邪龍ノ
コカトライス
オマエ 守ッテヤル

合体のムービーシーンを公開だ。2REMIXで邪龍コカトライスを仲魔にした場合。ユニットとして使うなら移動タイプや特技などをしっかり覚えて有効に使いたい。

封印

「INJECT(封印)」は仲魔を武器に封印して武器の能力を上げる効果がある。仲魔を封印した武器は強力だが、回数制限があるので使いどころを見極めることが必要になりそうだ。

仲魔をユニットとして使うか、封印するか使いどころに悩みそうだ。

仲魔にするときに「封印しない」と約束していると、封印を失敗してしまう。約束はちゃんと守ろう。

沢木秀雄

仲魔を剣に封印する。剣にどんな効果ができるかは、仲魔が持っていた特技や能力に関係するようだ。どんな効果か試してみたい？

おにーちゃん！ 封印しないって、約束したじゃない！ わすれたの？
忘れた ▶覚えてる

弥勒 聡

結末は自らの手で……

ステージ間に入るムービーは、上段のウィンドウと顔の表示がなくなった。より映画的に見せるために演出面もパワーアップ。

ショップオヤジ
「おい！！開けろッてんだ！！

慶太
「ちょっ、英語できたか・・
桜子・・任せるせ・・・

I CAME HERE
AS DEVIL CAME
UP THIS PARK.

慶太
「有明のネオコーストシティに
研究所があるとか・・・

続報!! アーケード版にもあった あのモードを紹介!

開発もいよいよ大詰め! 完成度も増々アップ!

SEGA Touring Car Championship

SATURN EDITION

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度80%

11月発売目指して急ピッチで開発が進められるサターン版「STCC」。マスターアップ直前まで調整に調整が重ねられるという。期待せよ!

●セガ●11月27日発売予定●レース●5,800円●2人対戦プレイ可能
●マルチコントローラー・ハンドルコントローラー対応●全年齢推奨

アーケード版のファンのみならず、サターンユーザーも期待が高まる「セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ(以下STCC)」。開発も大詰めとなり、サターンモードの新要素も見え隠れしている。というわけで、今回はアーケード版にもあった2つの新モードを紹介。どちらも走り応え十分だ。

Grand Prix Mode グランプリモード

まるで耐久レース!? 20LAPで戦うエンデュランス

アーケード版ではディップスイッチで設定しないと遊べなかったグランプリモード。このモードはとにかく1コースを20周して戦う、というのが最大の特徴だ。また走行中はタイヤがタレてくるなど、グランプリモードならではのフィーチャーもあり、ノーマルモードとはまた違った面白さを体験できる。ちなみに、サターン版はある条件で遊べるようになるのだが……。

ある条件を満たすと出現するグランプリモードのメニュー。

ノーマルモードの2周に比べて20周は非常に長い。きちんとレース戦略を立てて望まないと、簡単には勝たせてくれない。

どのコースも20周1本勝負!!

第1戦はコースが短いので20周もそれほどこたえないが……。

グランプリモードなら第2戦がほど良い感じでオススメ。楽しいよ!

第3戦の20周は超ハード。精神力も試される。

さあ、いよいよ全20周の長丁場の幕開け。頑張れ!

CHECK POINT 勝利のカギはピットインにあり!

ある程度走っていると急にアンダーステアが強くなり、コーナーで膨らんでしまう。いわゆるタイヤがタレた状態だが、そうなったらピットインしてタイヤ交換をする必要がある。しかし、どのタイミングでするかが問題。ピットインは大きなロスになるのでうまく戦略を立てよう。

タイヤがタレてきたら……

コーナーで膨らむようになったら要注意。ペースアップは困難。

すかさずピットイン

ピットインすればグリップは快復するが、ロスは大きい。

Expert Mode エキスパートモード

あらゆる操作がシビアになる、文字どおり上級者のモード

エキスパートモードもある条件で選択可能になるが、その条件はまだ秘密。さあ、なんだ!?

アーケード版ではビューボタンを押しながらコイン投入で遊ぶことができたエキスパートモード。同モードは「セガラリー」にもあったので想像できるとは思うが、とにかくマシン挙動がリアルになるのが大きな特徴。ノーマルモードでは全開でクリア可能だったコーナーも、きちんと減速したうえに微妙なアクセルワークが必要になるなど、ただ走るだけでも非常に難しくなるのだ。これは摩擦係数が小さくなったことが原因で、当然ノーマルモードよりも大きくグリップは落ちてしまい、いつもと同じ感覚でコーナーに飛び込んでもマシンは曲がってくれず、非常に強いアンダーステアが出てしまうわけだ。また、グリップが落ちれば当然トラクションもかかりにくくなり、特にFR車では立ち上がりも鈍くなってしまう。

NORMAL MODEとの違い

ノーマルモードでの第1戦、1コーナーは全開でのアプローチが可能だが……。

エキスパートモードでは全開で突っ込むとこのように、ド・アンダーの餌食に。

CHECK POINT 出し方はアーケード版と同じなの?

グランプリモードであれ、このエキスパートモードであれ、やはり気になるのがその出し方。まだ出現法則はいえないが、1ついえることはアーケードとは全く違う方法だということ。レースゲームではありがちな法則なので、勘のイイ人ならわかるかな!? みんなで考えよう。

普通にプレイしていれば、おそらくいつかは出せる……かも?

それぞれのコースはどこが難しくなる!?

ではエキスパートモードでの第1戦から最終戦までの各コースは、どこが難しくなるのか? ワンポイントで紹介する。

第1戦 Country circuit

まず難しくなるのが1コーナー。アンダーステアが出やすく、コーナー進入時にある程度車速を殺し、車の向きを変えておかないと辛い。あとは最終コーナーも難所となる。基本的に全開のままではクリア不可能なので、いかにアクセルコントロールできるかがカギとなるだろう。

ノーマルモードでは終始全開でラップできたが、エキスパートモードでは絶対不可能だ。

第2戦 Grun Walt circuit

このコースは全域に渡って難しくなるが、強いていえば1コーナーと最終ヘアピンが難所。特に1コーナーは路面のバンピーさも手伝って、かなりの難易度を誇る。確実なシフトダウンとアクセルワーク、ステアリングワークが問われるポイントといえるだろう。コース中盤もかなり難しい。

テクニカルなコーナーが多い第2戦は全域に渡って難易度が上昇する。難しいぞ!

最終戦 Brick wall town

やはり最もシビアになるのが、この最終戦。タイトコーナーが多いために、少しでも減速が甘いと簡単にウォールと接触してしまうのだ。なかでも2コーナーの右と最終ヘアピンは難所。とにかく確実かつていねいなアプローチが要求されるコースだ。

「え!? こんなに滑るの!?」といわんばかりに、とにかく滑る。難易度は超A級だ。

ゲームショウ会場でついに一般公開!

先日行われた『東京ゲームショウ'97秋』で、ついに一般公開された「STCC」。展示されていたのは当然開発途中バージョンだったが、その完成度の高さに誰もがド肝を抜かれていたぞ。アーケード版のファンから初めて「STCC」をプレイする人まで実に多くの人がドライブし、その順番待ちの列も絶えることがなかったという盛況ぶり。まさに注目の1本だ。

最近のサターンではレースゲームが少なめ!? しかし、こういった良質タイトルも登場するぞ。

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

●セガ
●10月23日(木)発売予定
●5,800円
●対戦格闘
●1～2人用
●全年齢推奨

特報!! SPECIAL REPORT
完成度100%

ゲームショウに馬場が来場!!

先日開催された東京ゲームショウ'97秋に、全日本プロレスのジャイアント馬場選手と、川田利明選手が来場！　モーションキャプチャーを行った際のエピソードのほか、ゲームの完成度の高さを喜ぶ発言も聞けたぞ。見られたファンはラッキーだね!!

熱戦を生み出すシステムの数々!!

発売まで1カ月あまりと迫った「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」。ついに、そのゲームシステムの全貌が明らかにされる時が来た!!

ゲームの基本的な操作は、パッドの方向キーと、A、B、Cの3ボタンで行う（オプションで変更可能）。方向キーはレスラーの移動のほか、ボタンとの組み合わせで、さまざまな技を繰り出すのに使用する。

A、B、Cボタンは、それぞれ打撃、つかみ、投げ技に対応している。Aボタンは、単体で押すことで相手に直接的なダメージを与える打撃技を出す。また、組み合った後では、特殊な打撃技やコブラツイストなどの締め技をかけるのにも使用する。

特徴的なのがBボタンで行うつかみ動作だ。相手と近い間合いでBボタンを押すことで、レスラーは相手と組み合う。そこから方向キーとボタンを入力することで、さまざまな技に派生させることが可能だ。後述する返し技もBボタンを使用する。

Cボタンで行う投げは、主にBボタンで組み合ってから使用するが、相手と密着した状態で、ボディースラムなど基本的な投げ技を繰り出すことも可能だ。ダウンしている相手をフォールするのもこのボタンだ。

ゲーム画面を解説！

①人気ポイント……
1Pモードで、プレイヤーが使用しているレスラーが得た人気ポイントを表す。試合を進めていく（主に技を掛ける）ことで増加していく。白熱した試合を行うほどポイントは溜まっていく。

②観客ボルテージ…
観客の盛り上がり具合を表すメーター。左側が1P、右側が2Pを示す。青い部分が多いほど盛り上がっていることになり、ボルテージが高まるとコールが沸き起こる、といった演出も。

③経過試合数………
1Pモードで、現在の試合が何戦目かを表す。1Pモードでは全日本最高峰、三冠王座を目指していく。全11人のレスラーとの激しい闘いが待ち受けているのだ。

④スタミナゲージ…
レスラーのスタミナを表し、相手の技を受けるごとに減っていく。ゲージは緑、黄、赤の順で減っていき、ゲージが無くなるほどフォールされたとき、返しにくくなる。技を受けてゲージが減少しても一定時間で自動的に回復していくが、回復スピードは選手によって異なる。

⑤闘気ゲージ………
選手の怒り度合いを表すゲージ。相手レスラーの技を受けるごとにゲージが溜まっていき、50%、80%以上溜まることで、選手が繰り出せる技が増加する。闘気が必要な得意技を使用した後、闘気ゲージが減少する場合もある。その他にも、ある要素が設定されているようだが……!?

⑥試合時間……
現在行われている試合の経過時間を1分刻みで表示する。また、5分、10分といった時間の節目では、場内アナウンスで経過時間を知らせてくれるのだ。

⑦レスラー名…
1P、2Pが使用しているレスラーの名前をそれぞれ表示。ファンなら、レスラーの容姿から名前を間違えることはないだろうが、プロレス初心者にはウレシイ表示だ。

⑧REVERSALタイミング表示
このマークが表示されたときが反撃のチャンス。投げ技などを仕掛けられた場合、マークが表示された瞬間にBボタンを押すことで相手の技を返すことができる。また、締め技やフォールされた場合はマークが点滅。ボタンを連打することでその状態から脱出することが可能だ。

投げ技やコンボ技は、点灯した瞬間にBボタンで返せる！

締め技やフォール時は表示が点滅。ボタンを連打しろ！

⑨レフェリーウインドウ
フォールしたときに表示され、カウントを取る。カウントはコンマ3桁まで表示され、フォールを返したカウントが3.00に近いほどスタミナの回復量が大きくなる。また、ロープ際でフォールした場合、ロープブレークを伝えるためにも表示される。ちなみに前写真のレフェリーは、全日ファンにはおなじみの和田恭平レフェリーだ。

カウント2.999で返したならスタミナがこれだけ回復するぞ！

2種類のコンボが勝利への鍵だ!

前回紹介したコンボ(連続)には「先行入力型コンボ」と「タイミング入力型コンボ」が存在する。前者は、打撃技をきっかけとした連続技で、コマンド入力が複雑かつ素早い入力が必要だが、成功すれば、返され(REVERSAL)ない限り技が成立する。

対して後者「タイミング〜」は、つかみ(または投げ)から始動するコンボで、技が入った瞬間に次の技のコマンドを、タイミング良く入力することで成立する。この2種類のコンボを的確に使い分けることが、三冠王者への近道というワケだ。

闘気の量で技が変化!

前ページでも触れたが、このゲームには相手の技を受けることで増加する「闘気」というパラメーターが存在する。選手のエキサイト加減を表すこの数値は、50%・80%のラインを超えることで選手の技を増加・変化させる効果を持つ。つまり、相手の技を甘んじて受け、大技へつなぐという、プロレスならではの醍醐味が味わえるのだ。

同じ操作でも闘気の増加で技が変化していく(上:アームロック、下:起き上がりこぼしチョップ)。

COMBO 1 先行入力型コンボ

水平チョップからコンボホールドで相手をつかみ、パワーボムの後、さらにジャックナイフホールドへとつなぐコンボ(コマンド入力はABCC)。最初の打撃から続く一連のコマンドを先行入力することで成立する。各技の間が、流れるようにスムーズに進行するのが特徴だ。

COMBO 2 タイミング入力型コンボ

相手をつかんでから行うのが、タイミング入力型コンボ。写真はホールド後、相手の後ろに回り込み(スイッチ)、コブラツイストを仕掛け、ケンタッキーボムに仕留める(コマンド入力はB・→B・←A・C)。名前のとおり、入力するタイミングが重要となるコンボだ。

アピールを決めて会場を沸かせ!!

観客にレスラーの存在感を強く示す、各種アピール。実際のプロレスでは欠かすことのできないこの動作も、Lボタンを押すことで行える。もちろん、各レスラーの動作は、モーションキャプチャーで完全再現。さらには、小橋選手のムーンサルトプレスのように、拳を握った後に技を仕掛けるといった凝った演出も用意されているぞ。バシッと決めれば気分はもう、レスラーそのものだ!!

ラリアットか!?

カモーン!

握った!

相手の攻撃を耐え抜け!

ガードの要素がない代わりに、Rボタンで相手の攻撃を耐えられるのもこのゲームの特徴だ。ブレーンバスターなど一部の投げ技をこらえられるのに加え、一部を除く打撃技のダメージを軽減。耐え切った後にはカウンターの打撃技で、相手に大ダメージを与えることもできる。もちろん、闘気は溜まっていくので、効率よく大技を狙うことができるぞ。

実際のプロレスでもよく見られる、投げをこらえる様子を再現。こらえきった後には、反撃のチャンスが訪れる!

9回の裏
同点!!

ホームラン予告!!

手に汗にぎって白熱する緊張感ただようドラマチックなオープニングムービーの完成だ!!

特報 SPECIAL REPORT!!

野茂監修

打つ!!

プロ野球チームもつくろう!™

BLUEWAVE FIGHTERS LIONS
BUFFALOES MARINES HAWKS
GIANTS DRAGONS CARP
SWALLOWS BAYSTARS TIGERS

●セガ●1997年内発売予定
●5,800円●パスワード対戦あり
●スポーツ育成シミュレーション

夏の甲子園が終わり、今年のペナントレースもあとわずか。ちょっぴり、さみしいけど「野球つく」はこれからが本番!! 今回は、東京ゲームショウに出展された「野球つく」のレポートと、ドラフト会議に関する最新情報をお届けしよう!!

コミカルなキャラが繰り広げる熱いムービー

ついに完成したオープニングムービーは、コミカルな2頭身キャラたちが繰り広げる、ドラマチックな内容に仕上がっている。同点で迎えた9回の裏、塁上にはサヨナラのランナーあり。そして、バッターボックスに立つのは4番バッター。実際のプロ野球のような、文字どおり手に汗にぎるシーンが展開するぞ!!

おおおおぉ

ビュッ

甘い!

びゅお………

カッ

くわっ

キ………ン

「野球つく」in 東京ゲームショウ

9月5～7日に幕張メッセで開催された東京ゲームショウには、「野球つく」も出展され大反響！　ゲームショウで行われたイベントの様子などを、ここでちょっとお伝えしよう。

子供から大人まで、年齢に関係なく多くの人の興味をひいていた「野球つく」のコーナー。なかでも、自分の顔をつくる「かおつく」は、列が絶えないほどの大盛況ぶり。また、ステージではパンチョ伊東氏をゲストに迎え、トークショウが開かれた。ゲームの内容よりも、現実のペナントレースの話で盛り上がっていたのだ。

絶え間なく列ができていた「かおつく」。優秀作品はゲームに登場するということもあり、みんな真剣に作っていたぞ。

写真左から、おなじみセガの竹ちゃん、サウンド担当の村崎氏、そしてパンチョ伊東氏。竹ちゃんと村崎氏が阪神ファンということで、ゲームの内容より野球談義に華が咲いていたぞ!!

パンチョ伊東氏も「野球つく」に登場!!　その役どころは？

パンチョ伊東氏の司会が蘇る
ドラフト会議/新人選手獲得の大事な1日に迫る

新人選手にとって、また、球団にとってもその未来を大きく左右する日。それがドラフト会議である。もちろん、このゲームにも大事な要素として用意されている。しかも司会進行はパンチョ伊東氏が担当。あの名調子が、「野球つく」のなかで蘇るのだ。

ゲーム内のドラフト会議は、実際のものと同じように進行していく。逆指名制度やくじ引きなども、ちゃんと再現されているぞ。モニターに写される名前を見ながら、監督気分を味わってみよう!!

年にたった1度しか行われない、新人選手の獲得をかけたドラフト会議が始まる!!

ドラフト会議はこんな感じで進んでいくぞ

モニターには、各球団の指名した選手の名前が表示される。将来が有望な選手ほど、欲しがる球団は多くなるので、場合によっては重複する場合もある。その場合には、指名する選手の交渉権をかけたくじ引きが行われる。

並べられたくじの中に、"あたり"はたったの1つだけ。まさに、運だけが頼りになる瞬間だ。そして、見事"あたり"を引いた球団だけが、その選手との交渉権を手に入れるのだ。

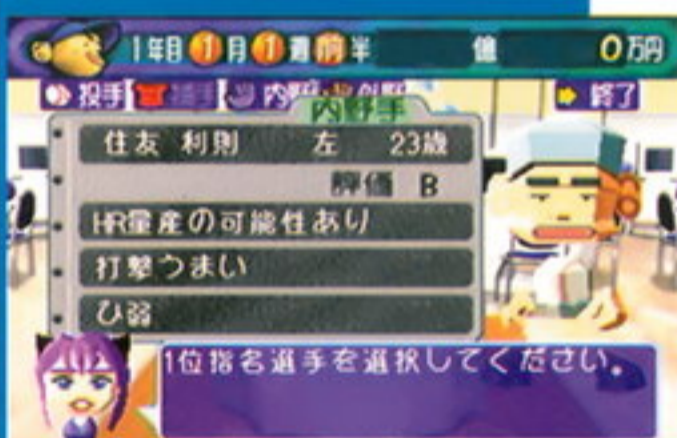
交渉権を獲得したら、選手に契約金や年俸を提示。交渉が成立すれば、晴れてその選手の入団となるのだ。

交渉権獲得

予算を考えないで大金を積むと、あとで泣くことになってしまう。契約金や年俸の提示は、計画的に決定するように!!

ドラフト会議の前に
逆指名

逆指名とは最近できた制度で、くじ引きで入団する球団が決まるのではなく、選手の意思で決定できるというもの。逆指名を受けた球団は、ドラフト会議で競合しない単独指名ができるようになるのだ。ゲーム中は、18歳未満でも逆指名OK!

どうしても獲得したい選手は、単独指名ができるようにしておくことが大切だ。

指名をする前には、ちゃんと選手の能力を細かくチェックしておこう。

ドラフトといえば
かつてはこの人抜きには語れなかった!
パンチョ伊東氏

元パ・リーグ広報部長。数年前までは、ドラフト会議で選手の名前を読み上げていた。昔からの野球ファンなら、パンチョ伊東氏に対してなじみがあるだろう。MLB事情にくわしいことでも有名。

そっくり!!

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

●セガ●11月20日発売予定
●5,800円●シミュレーション
●全年齢推奨

特報 SPECIAL REPORT!!! 完成度 ？%

続報「サカつく2」のスタートはJFLから！

「サカつく2」導入部のすべてが明らかに！

「サカつく2」は選手エディット、クラブエディットからゲームがスタートする。その後実際のゲームは、前作と同じように2月から始まる……、と思われていた。しかし、先週の情報で少し明らかになったJFLの存在。なんと「2」は、JFLでの勝ち抜きから始まるのだ！

クラブエディット後ゲームスタート！
▼
12月 第1週
LFL最終戦闘幕
▼
選ばれし4クラブとのリーグ戦を勝ち抜け！
▼
JFLで2位以内に入ると…Jリーグに昇格！

1 JFL最終戦に勝ち残れ！

クラブエディットが終わると、ゲームは12月第1週から始まる。この時点でプレイヤーズクラブはまだJFLに在籍。Jリーグ昇格をかけたリーグ戦で勝ち残れば、「Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2」が始まるのだ！

12月第1週

ゲームはここから開始。Jリーグ昇格をかけた試合で勝ち残れるか!?

2 JFL上位4チームのリーグ戦だ！

12月第1週に行われるJリーグ昇格をかけたリーグ戦は、プレイヤーズクラブ、ライバルクラブ、CPU2クラブの計4クラブで戦う。CPUはつねに固定で、コンサドーレ札幌とブランメル仙台がリーグに出場するぞ。

例えばこの4チーム

アウローラ	プレイヤー
ミュートス	ライバル
コンサドーレ札幌	CPU
ブランメル仙台	CPU

3 他の試合もニュースで確認！

試合は総当たり戦で、1クラブあたり3試合しかしないことになる。しかし、他のクラブどうしの対戦結果は逐一ニュースで報告されるぞ。JFLとはいえ、他の3クラブも強豪ぞろい。ちゃんと情報を集めて作戦を練ろう！

順位をチェック

順位は得失点差や勝ち数などで決まる。手を抜くと昇格があやういぞ。

4 2位以内に入れば昇格なのだ！

全4チームによるリーグ戦が終わり、プレイヤーズクラブが見事2位以内に入れたら、念願のJリーグ昇格。ここからいよいよ本当の「サカつく2」が始まるのだ！キミは強豪たちを打ちのめし、Jリーグへ行けるかッ!?

見事に昇格！

プレイヤーズクラブが2位以内に入れば、2月から晴れてJリーグへ。

企画 大橋 修氏が語るゲームショウでの「サカつく2」

東京ゲームショウ REPORT!

さる9月6日、東京ゲームショウで舞台の袖からイベントを見守る企画の大橋氏を発見！ ショウの感想は？「いまは開発の大詰めですが、たくさんの人が遊んでくれているのを見て、また盛り上がってきました。気合い入れて良いものに仕上げたいと思います。トークショーも出演者の方が楽しく説明してくれて、いいショーでした」

サターンでは初お目見えの超クリエイト集団ズームから、秒間60fpsの本格SF格闘ゲームが、いよいよ登場する!! ベースとなるプレイステーション版「ZERO DIVIDE2」をさらに改良進化させ、それを上回る闘いが展開するのだ! 今回は、新着写真と共に、新たなバックストーリーを公開。また攻性プログラム達の変貌もお伝えしていこう。

© 1997 ZOOM Inc. / © SEGA ENTERPRISES,LTD.1997

サターン版続報第2弾!!

突然に近い形で我々の前に姿を表した、この「ZERO DIVIDE—THE FINAL CONFLICT—」(以下ZD-TFC)だが、このゲームは、プレイステーションですでに発売中の、「ZERO DIVIDE2」の移植ということになっている。しかし、そのストーリーは、同じくプレイステーションで発売された1作目から延々と続く、続編的物語となるようだ(詳しくは次ページを参照)。また、システム面では、従来からある「リング際のハング」や「装甲剥離」などを継承しつつ、新たな要素を盛り込んでいるとか。下の画面写真を見てもらえばわかる通り、キャラクター達も、プレイステーション版とはかなり違った印象を受ける。

まだ完成度50%にも満たないので何ともいえないが、この画面からさらに化ける可能性は高いようだ!!

上の画面で戦っているのは、ゼロとドラコ。ドラコは外観に光沢があるように見える。また、右の写真(小)には、クナイを持ったシグナスが闘っている。その向こうでは(大)では、ワイルド3とイオが闘っているぞ。

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 30%

- ズーム
- 11月発売予定
- 3D対戦格闘
- 5,800円
- 2人対戦プレイ可能
- 全年齢推奨

ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-

ゼロ ディバイド—ザ・ファイナルコンフリクト—

 ※サターン版の画面写真は開発中のものです。

現在まで極秘にされてきたバックストーリーを明かす!!

20XX年、超高速度通信処理が実現化し、世界中が通信ネットワークを日常的なものとして受け止めていた頃。とあるハッカー達が、「世界各国の機密データを不法に収集、ネット上に漏洩する」というテロ行為を実現しようとした。彼らが組んだシステムの名称からそれは「XTAL TOWER」事件と呼ばれ、世界中の情報機関が注目することとなったが、ハッカー達が機密データ収集に使用した「攻性プログラム」と呼ばれるプログラムユニットを逆に利用し、「XTAL TOWER」は破壊され、テロは実現されずに終わった（ZERO DIVIDE）。

事件から1年後、事件を起こしたハッカー達が各国の諜報機関によって逮捕された。それを合図にし、さらに凶悪な疑似生命体プログラムがネット上に起動することとなるが、自己進化を遂げた攻性プログラムに再度アクセスすることで、その計画も阻止された（ZERO DIVIDE2）。

この事件が産んだ攻性プログラム達は一連の事件のあと、事件の首謀者達を支持するハッカーやネットワーカー達により、誰も予測しないような変化を遂げていく。一方その頃、ネット上を漂う1体の攻性プログラムがあった。彼の名は「ZULU」（ズール）。彼は「XTAL TOWER」事件の後に消滅したはずだったが、彼の構成データをつなぎ止める“何か”により今、望みとは裏腹に再生しようとしていた……（ZD-TFC）。

ZERO DIVIDE

ハッカー達の作り上げた「XTAL TOWER」を、彼らが作り上げた攻性プログラムを使用して闘っていく。その頂点には!!

ZERO DIVIDE2
—THE SECRET WISH—

最初の事件から1年後、ネット上に誕生した疑似生命体プログラムを破壊、阻止するため、再び攻性プログラム達が闘うのだ。

ZERO DIVIDE
—THE FINAL CONFLICT—

「XTAL TOWER」事件でガーディアンとして機能していた攻性プログラム「ズール」が復活。だが、その復活の真相は……。

ネットワーカー達によって進化を遂げたキャラクター

COLD SWEATという、アメリカ在住らしきプログラマーが、ゼロという存在に魅かれて、彼にさまざまな変化を与えた。その外見は従来のゼロよりもソリッドでシャープなイメージがある。ベーシックな攻性プログラムであるため、大幅な改良などはなさそうだが……。

ZERO

イオやピクセルなどの女性的な攻性プログラムは、従来の肉感的な方向性から、大幅に趣向を変えて、ビースト的なイメージを追求しているという。彼女達の改良に携わったのは、FUJI SOFTWAREという、日本在住のマニアの集団らしい。現実にありそうな話だ。

IO・PIXEL

ドイツ在住のハッカーで、軍事関係プログラムの仕事に関係しているPHRACKという人間が、タウに改良を加えた。従来のタウの特徴である、有機的な要素を取り払い、無機質的な外見に変えてしまったが、それが闘いにどう影響して来るかはまだ不明だ。

TAU

一連の事件の首謀者「EXE」の、熱狂的なファンであるSON OF EXEは、ワイルド3に改良を加えた。ヘビーな外見のワイルド3だが、そのデータの軽量化を図って、やや小型化したようだ。SON OF EXEは、凄腕のハッカーだが、まだ10代の前半の年齢らしい。

WILD3

イオスとシグナスを制作したハッカーと同様、東洋文化のマニアらしい、MIFUNE 2000というヨーロッパに存在するハッカー集団が、この2体へ改良を施した。元々あった見当違いの和風感を消し去り、機能重視のフォルムへと変更させたようだ。

EOS・CYGNUS

ドラコがときおり垣間見せる仕草に惚れ、シンガポールのONE LOVEという女性ハッカーが改良を加えた。彼女はより有機的なフォルムを好むらしく、ドラコをより生物的な外見ラインにしていったようだ。ドラコの表面がテカテカとしているのはそのためだろうか!?

DRACO

オーストラリア在住のハッカーチームENIGMA LABが、ネレイドとキャンサーの改良に着手した。彼らは、エンジンを搭載したキラーマシーンを実際に制作する、芸術集団でもあるという。彼らの手により、2体は機械的造形を追求した形状へと変わっているそうだ。

NEREID・CANCER

ほかのキャラはどうなる!?

主要キャラの変化はしだいに明らかになったが、ほかに、新しいキャラやボス級のキャラも登場するのだろうか!? だが、NECOは絶対いるよねーっ!?

宇宙船の故障は、恐ろしい事件の幕開けだった

ユイ「アイ、いつまでシャワー浴びてんだい？」

ぼくの声は苛立っていた。当然だ。夕食後の居間から声をかけているわけじゃない。

アイ「ユイ、お待たせ」

UNIVERSAL NUTS

特報 SPECIAL REPORT!!

ユニバーサルナッツ

●レイ・アップ ●12月18日発売予定 ●5.800円
●アドベンチャー ●全年齢推奨

宇宙を漂うフェリーの中で起こる事件。188名の乗客は何故、姿を消したのか？　今回は序盤のストーリーを中心に、ゲーム内容を簡単に紹介していこう。

宇宙を舞台に展開する未来SFアドベンチャー

宇宙旅行さえも気軽にできる未来を舞台に、宇宙に孤立した恒星間フェリーの中で起こる事件の数々。内田順久氏の描く魅力あふれるキャラクターと、少年コミック誌の原作などでおなじみの写楽麿氏による読み手を引き込むストーリーの強力コンビで展開する「ユニバーサルナッツ」がこの冬登場する。プレイヤーは一見おとなしそうな高校生の少年ユイとなり、気が強い1歳年上の従姉のアイとともにフェリーの中で起きた、奇怪な事件に挑むことになる。ゲームはアドベンチャーゲームの基本である選択肢で分岐するシンプルな方式を採用し、純粋にストーリーを楽しめるほか、ストーリー中の用語を解説する「フォルダーシステム」や、アイに対するの感情の度合いによってエンディングが変わる「感情フラグ」など、ストーリーを盛り上げる要素が数多く含まれているのだ。

親しき仲にも…？

夏休みを利用して、宇宙旅行へと出発したユイとその従姉アイ。「銀河系古都巡り」と名付け、宇宙に点在するさまざまな名所をのんびりと見て回るだけの、普通の旅行の予定だったのだ。これはその宇宙船の中のワンシーン。シャワーを浴びた後アイがバスタオル1枚の姿でユイの前に現れる。従姉とはいえ、異性。もしかしてユイは男として意識されていないのか？　そしてこの後、ワープ直後に航行コンピュータも予知しなかった隕石群に巻き込まれ、彼らの運命の航路は大きく変わっていくのだ……。

アイ「え～と、次は『砂漠に眠る3万年都市テティ』だったわね」

平凡な宇宙旅行が一変して、恐ろしい事件に

隕石群でメインエンジンが壊れてしまい、宇宙漂流を覚悟していたユイとアイ。そんな彼らの前に現れた恒星間フェリー。助けを求めて、フェリーへと降り立った2人は、自分達と同じいきさつでこのフェリーに降りた人々に出会う。だが、このフェリーはどこか異常だった。

やがて、一時間ほどで、行く手に巨大な船影が姿を現した。

ぼくたちは首を傾げながら、船内へと通じるはずのドアに向かった。閉じられたままのドアへ。

無事に着艦したユイ達だが、船内への扉は閉ざされたままだった。なぜ誰も応答しないのか？

噴射したクルーザーから降りてきたのは、スーツのスペースジャケットを品よく着こなした中年の男だった。

扉の前で戸惑っていた2人の背後から、宇宙船からの噴射の炎が襲った。間一髪で避けると、宇宙船から慌てて男が降りてきた。彼はフェリーからの応答がないので、噴射でドアを壊そうとしたらしい。

議員「ところで、君達のクルーザーも例の隕石乱流にやられたのかね？緊急着艦で入ってきたんだね？」

この巨大フェリーには合計188名の乗客がいた……はずだった。しかし連絡はつかず、人影すらない。彼らはどこに消えてしまったのか？

秘書「このフェリーには、乗員乗客合わせて188名乗っているはずです……」

痕跡を残して、すべての乗客は消えていた

このフェリーに到着した人は全部で9人。それぞれに手分けして船内をくまなく探索し始めた。吸いかけのタバコ、湯気の立つスープ、勝負の途中のチェス。このフェリーはついさっきまで人がいたような雰囲気であるにもかかわらず、どこを探しても人の姿はない。しかも、フェリーから脱出した記録もなければ、物資が減っている様子もなかったのだ。

まず、図書室を調べてみよう。

まず、船長室を調べてみよう。

ぼくらは船長室から調べることにした恐る恐る足を踏み入れた室内は、落ち着いた雰囲気に満ちていた。

船長室には何が…。移動場所などは選択肢で決定していく。

選択肢でストーリーが分岐する

ストーリーは選択肢で分岐し、選択しだいでアイとの「感情フラグ」の値が変化して2人の結末を決定する。分岐の際は前のテキストが見られる「回想モード」を利用しよう。

ストーリー中の専門用語を解説

ホルダーシステム

未来、宇宙と日常からかけ離れたストーリーのため、このゲームの中でしか登場しない言葉が数多くある。ここでゲーム中の用語を解説する「ホルダーシステム」が大活躍するぞ。

宇宙船の種類、過去に起こった事件などストーリーを把握するために欠かせない用語がホルダーに収録されている。

外洋宇宙船

種類：物質

所有者の母星が所属する恒星系を離れ外宇宙の航行が可能な宇宙船。

初期には原子力が利用され「熱核反応炉システム」から「核分裂／核融合パルスシステム」へ移行した。

ユニバーサルナッツ号事件

Universal NUTS

種類：用語

銀河歴３１年。伝説のアストロノーツドリーマー・ダンの起こした遭難事件。

事故が『事件』にまで発展していったのは、大航海時代の無謀事故の象徴的存在として、当時マスコミが大々的に報道した為だった。

『人命尊重』か『自由』かの論議はやがて議会をも巻き込んで、私的な冒険を禁止する法案が提出される

過去の事件は何を意味する？

女医「でも、大騒ぎするほどの故障じゃない。パイロットがいたんだから、いざとなれば手動で動ける」

フェリーから外に連絡を取ろうとしたが、通信機は壊され、救命艇のある場所が爆発。一体誰が壊したのか？

乗客のいないフェリーの中で、この後さらに恐ろしいことが…。

議員「いったい何があったんだ！？このフェリーで、いったい何が起こったんだ！？」

そして僕たちは宇宙に孤立した

アイ「188名は、いったいどこに消えてしまったの……？」

特報 SPECIAL REPORT!!

原作にいつきあやな（講談社刊『るんるん』連載「魔法学園マホマホ」原作者）、キャラクターデザインにすぎやまGENSHOを起用し、あの「大運動会」のスタッフが放つミステリータッチのRPGが登場だ。今回はインタビューも敢行！　その内容に迫る!!

プリンセスクエスト
PRINCESS QUEST

●インクリメントP●12月発売予定●5,800円●RPG●全年齢推奨●１人プレイのみ

「大運動会」スタッフが送る「ミステリータッチ」RPG！

舞台となるディルマ法王国は、法を司る国である。大陸の平和を維持する中心的役割を持つこの国は、久々に法王の交代を控えていた。しかしある日、その戴冠式で使う、「宝玉」が何者かに盗難にあってしまう。目撃者の証言で、法王国に滞在中の周辺国プリンセスが容疑者に上げられた。ウィローは盗難事件の捜査を依頼され、ディルマ法王国に乗り込む。名誉挽回を狙うプリンセスと、事件の責任を感じているタピオカ王子も捜査を開始するが……!?

戴冠式を目前に国の宝、「宝玉」が盗まれた!?

ディルマ法王国は周囲の国々との交流が盛んで、魔法や武術など雑多な文化の集合体となっている。大陸の中心地と栄えているこの国に、真のプリンセスとして認めてもらおうと各国の王女たちは競い合いながら滞在していた。そこに起こったこの事件は、王女たちの競争に拍車をかけてしまったのだ。

ディルマ法王国の王族の方々。左からタピオカ王子、モンブラン国王、マドレーヌ王妃。タピオカ王子はどう見ても母親似だね。

王宮(2D)精霊宮(3D)を探索し真犯人を探し出せ！

精霊宮は3Dダンジョン形式で、イベントも盛りだくさん。ダンジョン内でプリンセスと出会い、一緒に戦う場面もあるかもしれない!?

ミント「あれ？スフレさん。何か用ですか？」
スフレ「うん・・・。ちょっと、相談にのってほしいことがあるんだけど・・・」

容疑をかけられたプリンセスたちと、宝玉盗難に責任を感じているタピオカ王子。そして事件解決を依頼された主人公ウィローは、捜査のために王宮や精霊宮を歩き回り、イベントや手がかりを見つけながら犯人探しをしていく。まずは、王宮や街で情報収集を行う。下準備ができたら、いよいよ精霊宮へ冒険にでかけるのだ。国を守護する精霊を奉っている精霊宮は3Dダンジョンとなっており、秘密の通路、隠し部屋などが数多く用意され探索を堪能できる。時にはプリンセスと出会い、思わぬ展開が待っていることも。主要なイベントシーンは、美麗アニメーションで雰囲気を盛り上げてくれるぞ。

プリンセスたちには得意な能力があり、自国の特徴と同じものを持つ。その能力は強力の一言。

容疑を晴らすため各国プリンセスも捜査に乗り出す

滞在しているプリンセスたちには、真のプリンセスになるという目標がある。彼女たちは自国の期待を一身に背負い、大陸の中心であるディルマ法王国で真のプリンセスとして認めてもらうため、日々競っていたのである。そんな時に宝玉盗難事件が発生、容疑をかけられたプリンセス達は、汚名返上のためと、事件解決で真のプリンセスとして認めてもらうため、自分たちで捜査を開始する。

周辺5カ国は、それぞれ特産品や特有の魔法があるが、それらはその国を守護する精霊に由来するものだ。

宝玉盗難の犯人は誰なのか!?

タピオカ王子
CV：篠原　恵美

盗難騒動の中心。法王国の王子で、王位継承権を持つ。今回戴冠式を迎えるはずだったが、宝玉が盗まれたため頓挫している。かなり生真面目で冗談などは言わないタイプ。自室で起こった今回の事件について責任を重く感じている。

パル
CV：佐久間　レイ

事件捜査にあたるウィローに、マドレーヌが授けてくれた案内役の小動物。ネコのような外観だが、人語を解し、何かとウィローの手助けをしてくれる。重要なイベントに関わることもあるようだが？

ウィロー
CV：三木　眞一郎

元ディルマ法王国の王位継承者、騎士ブラウニィの弟子。病気で調査に赴けないブラウニィに代わって、宝玉盗難事件の調査にやってきた。男性にしては長い髪と、涼やかな目元が印象的な中々の美青年。腕の立つ剣士でもある。

ジェラード
CV：柊　美冬

剣技と武術を主体とした国、ソーダレス国の王女。本人も武術の腕は天下一品。ただし魔法の能力は、からきしないらしい。表面は勝ち気さを装っているが、まだ見ぬ恋に憧れる純情な少女という隠された一面も持っている。

ミルフィーユ
CV：白鳥　由里

白魔法（回復系魔法）の国、ノースランドの王女。王女としてはしっかり者で、知的好奇心が旺盛なぶん、耳年増のところもある。自分の国が得意とする分野、白魔法の使い手で、大抵の怪我ならすぐに治してしまう頼りになる王女様。

カスタード
CV：丹下　桜

自然との調和を主とした国、ラリアン国の王女。自然界の生物を召喚する力を持っているのだが、まともに戦える代物ではないようだ。何にでも興味を持つ性格なのだが、かなり飽きっぽい性質も持ちあわせている。

販売元＆開発元に直撃インタビュー!!

AICスピリッツ　プロデューサー
吉田　勝氏

サターンソフト第1弾「大運動会」に引き続き、本作でも開発プロデューサーを務める。OVA化やこのほどTVアニメも決定した「大運動会」だが、この作品もマルチ展開を目指している。

──魅力的な美少女がたくさん登場するRPGですが、プリンセスもパーティに加わるのですか？

吉田　一応4人までのパーティを組める仕組みにはなっていますが、プリンセスはNPC的存在なんですよ。基本的に、主人公とパルという小動物で、王宮や精霊宮を探索し、何らかのきっかけを経て、プリンセスを仲間にするんです。たとえなんですが、落とし穴に落ちかかっているプリンセスを助けるとか……。それに、最初は主人公に対するプリンセスの態度も冷たいんですよ。序盤で、遠縁の者と紹介されるわけですが、身分が違いすぎるんですよね。プリンセスと追放された騎士の弟子、という関係ですから。まあ、そこから徐々に信頼を得ていくようになっていくのがいいんですけど。

──恋愛関係なども？　主人公と各プリンセスとの隠しパラメータがあったり？

吉田　現実にも信頼が愛に変わる、ということは、ままあることですからね。パラメータについては……、似たようなものは存在しそうですね。

──プリンセスが1人で行動するのに疑問を持ったのですが……。プリンセスって、か弱い存在じゃないんでしょうか？

吉田　それは、これまでによくあるRPGからの先入観ですね。このゲームの1つのテーマとして“真のプリンセスを目指す”というのがありまして。彼女達はもともと、各国を象徴する能力、ミルフィーユでいうと白魔法ですね、そういった能力をかなり持っているんです。タピオカ王子の妃の座を争う、という目標もあるんですが、各国の代表ということで来ているので、ここで自分の力をアピールし、ひいては自分の国の名誉を高める、ということも目標にしているのです。

秋月　そういった政治的な思惑と個人的な思惑が交錯している、というのもこのゲームの面白いバックボーンですね。それが、このディルマ法王国という、世界の中心、昔でいうとローマ帝国のようなところで展開するわけです。

──それらはどういったきっかけから生まれた設定なんでしょうか？

吉田　もともとこのゲームの企画がプリンセス達に立ってもらいたいと思ってできたものなんです。女性を奇麗に見せるには、しっかりと立った男性キャラ、まあプリンスがいて、それに対応する形でプリンセスが引き立つ、というのが常套手段なんですが、この作品ではプリンセス自身を競わせることによって、自ら光らせるように意識して作られていますね。

──何かウィローが脇役にも見えてきちゃいますね。

吉田　「プリンセスクエスト」には、それ自体に確固とした世界観が存在して、その中に主人公がいる。変な言い方ですが、王宮などで舞踏会をやっていても、下々の者からみれば何をやっているのか

チェロス
CV：折笠 愛

黒魔法（攻撃系魔法）の国、ロウレス国の王女。強力な黒魔法を操るが、わがままでプライドが高く、女王様タイプの女性だ。思い立ったらすぐに実行に移すタイプで、一見短気に見える。実は旺盛な欲望を源とする行動なのだが……。

パンナコッタ
CV：井上 喜久子

古代の遺跡から発掘される「機械」を研究しているギムリア国の王女。テクノロジーに強い国の王女らしく、彼女も頭脳明晰だ。ボーッとしているように見えるが、実は深く物事を考えすぎ、何も行動を起こさないためである。

シフォン
CV：天野 由梨

ミルフィーユ付きの侍女。王女と同じく回復魔法に長け、やさしい性格をしている。人に対して分け隔てなく接するタイプで、ミルフィーユをしっかりバックアップしてくれる。ふわりとした緑の長い髪が印象的。

パイ
CV：大谷 育江

ディルマ法王国の国王、モンブランのメイド。15歳。厳格で見栄っ張りな国王の下で働いている。非常に父親思いの娘で、病弱な父親を働きながらも看病するけなげな少女。内気そうな表情には、まだ幼さを感じさせる。

ウィル
CV：瀬田 葉子

法王国に突然現われたウィローの妹。何かとウィローの手助けをしてくれるが、詳しい正体は一切不明の美少女だ。ウィローにはできない、女性ならではの捜査方法で事件解決を目指す。さすが兄妹だけあって、2人ともよく似ている。

スフレ
CV：渡辺 久美子

パンナコッタ付きの侍女。ボーッとしたパンナコッタと対照的にてきぱきとしたタイプ。機械文明の国、ギムリア国出身なのでパンナコッタと同じく頭脳明晰。キリリとした目元が、その頭の良さをうかがわせる美女。

ミント
CV：根谷 美智子

ジェラード付きの侍女。短気な性格のジェラードの後始末は、いつも彼女の役目でもある。とてもまじめな性格で、主人であるジェラードに対する思いは愛に似ているかもしれない。王女と同じく武術の腕前は相当なものがある。

ペピー
CV：岩男 潤子

カスタード付きの侍女。カスタードが能天気なぶん、他人に暗い印象を与えてしまう。真面目で苦労性の性格が災いするのか、カスタードの無頓着な行動でいつもひどい目にあっている。とんがった耳がちょっと気になるが、故郷を守護するエルフの影響なのか？

ウィローとプリンセスたちの捜査が始まる!!

わからないじゃないですか。そんな世界にたまたま縁があって入り込み、「あぁ、こんなことをやっているんだ」と初めて理解する、そんな人物がウィローなんです。

──具体的なゲーム内容についてですが、RPGというと経験値も存在するのですか？

吉田　ええ。ただ、経験値を上げていけば進んでいく、というのではなくて、謎解きもかなりの部分を占めてますね。そういった意味では、アドベンチャー風味が強いかもしれません。もちろん、イベントをすべて出現しなくてもクリアできますが、逆にいうと、見逃してしまうイベントもある、ということです。

──見るのに苦労しそうなイベントもありそうですね。

吉田　そうですね。イベントの中でもストーリー密着型のものとお遊び的なものがありますから。ただ、後者もあまりシナリオからかけ離れないようにはしています。逆に、ストーリーイベントに関しては自然に出現するよう心掛けてます。ですから、1回目のプレイではストーリーに集中していただいて、2回目のプレイでいろんなイベントを見ていただければ、なんて思ってます。

──そのお遊び的なイベントですが、AICさんというと猫と温泉（笑）、がつきものですが、今回もしっかり登場しますか？

吉田　猫は主人公についてくるパルがそれにあたりますかね。こいつにも色々と秘密はあるんですけど。

秋月　温泉については、今回もないとはいえないですね（笑）。おそらく……。

吉田　温泉じゃないですが、似たものはあります。それ以上は秘密です（笑）。

──ではもう1つ。ムービーについてはどうなんでしょう？

吉田　最初はそれほど多くいれるつもりはなかったんですけど、結果的にはテレビアニメ1本分くらいになりそうです。音声も、効果的なところで入れています。やっぱり声があったほうが、感情移入しやすいですから。

──では、最後に読者にメッセージを。

秋月　我々も作ってて良かったな、という作品に仕上がりそうなんで、ユーザーさんにも楽しんでいただけると思います。キャラもすぎやまGENSHO先生のおかげで、かなり魅力的なんですが、ストーリーの内容もかなり重厚なので、そちらにも注目していてください。あと、好きなプリンセスを選んでいただければ。

──違ったエンディングがあるとか？

秋月　かなり核心に迫りますね（笑）、まあみなさんが想像している以上のことを用意してますが、その先は秘密です。

吉田　ゲームはもちろんですが、キャラクターを好きになってほしいですね。キャラが立って、みんなが応援してくだされば、のちのちOVAなども考えていきたいので。あと、これまでうちが手掛けてきた作品にはない、実験的に盛り込んだ要素がありますので、そのへんもうまく楽しんでいただけたら。ゲーム全体では、原作者である、いつきあやなさんが作った雰囲気を味わってほしいですね。

──本日はありがとうございました。

（9月8日・インクリメントPにて収録）

iPC INCREMENT P CORP.

インクリメントP　プロデューサー
秋月　郁氏

こちらも「大運動会」に引き続き、販売側のプロデューサーを務める。実は、氏はサウンドプロデュースも一部担当しており、本作でもその手腕を存分に振るっているそうだ。

Tour Party
ツアーパーティー
卒業旅行にいこう

特報!!! SPECIAL REPORT

完成度 55%

●タカラ ●恋愛育成ボードゲーム
●97年12月 ●5,800円 ●マルチターミナル6対応予定

ボードゲームに恋愛育成要素を付加した、まったく新しいタイプのパーティゲームが登場したぞ！

学生生活最後の卒業旅行で、偶然花咲く恋もある……

卒業記念旅行に出かけた男女が旅先で出会い、思い出作りをしていく中で恋愛を楽しみ、最後には意中の人とラブラブな関係でゴールを目指すボードゲームが登場。基本は普通のボードゲームだが、お目当ての相手とラブラブな関係になるためにはルーレットで出た数のマス目を進んでいき、止まったマスのイベントなどをクリアして相手の好感度や自分のパラメータを上げなければならない。こうして最後の"告白タイム"で自分の気持ちを相手に打ち明け、無事に恋が実ればハッピーエンド。キャラデザインは、あの林家志弦だ。

プレイヤーの運命は、すべてこのルーレットが握っている。祈りを込めて回せ！

マス目に止まると、さまざまなイベントが発生する。中にはドキッとするものも？

～ツアーパーティー・ストーリー～

学校は卒業したけれど、本当の卒業はこれから……。思い出づくりの旅行へと出かけた私は、旅の開放感の中でたくさんの人たちと知り合いました。かっこいい人、楽しい人、男らしい人、ロマンティックな人など……。でも、本当に好きな人と思い出を作りたい……。

学生生活最後の年、僕は旅に出ることにした。目的があるわけでも、あてがあるわけでもなく。ただ、いろんなものを見てみたいという子供っぽい期待があるだけ。そんな旅の途中で女の子に出会った。彼女も同じような旅行の途中らしい。またどこかで出会えるだろうか？　その日から、僕の旅にちょっぴり目的ができたような気がした…

その舞台は、首都圏から遠くない一大レジャーアイランド。シーズンともなれば、たくさんの学生たちが集まる場所……。

ゲームの大まかな流れ

ルーレットを回す
▼
マス目でイベント
▼
プレイヤーのパラメータが変化する
▼
相手を見つける
▼
アプローチしてより深い関係に
▼
デート！

ライバルとの戦い！?
▼
さらに深い関係になると2人で行動
▼
相手の妨害！三角関係！?
▼
そして告白タイム！

ゲーム全体の流れはほぼこのような感じだ。あなたはライバルたちを蹴散らして、意中の人に見事に告白できるか。

 ※画面写真は開発中のものです。

ゲーム中に起こるイベントはさまざま。うまく切り抜けろ！

すべてのマス目で、何らかのイベントが発生するようになっている。ここではプレイヤーキャラのパラメータが変化する。もし、止まったマス目に同伴の恋人キャラがいれば、当然そこはデートスポットに。好感度が上がった彼や彼女と一緒なら、各キャラごとのスペシャルイベントが発生する。しかし同性同士の場合、友情を深めるかライバルとしてバトルを行うかを選択しなければならない。

イベントも、必ずいいことが起きるとは限らない。何が起こるか、神のみぞ知る……。

気になる娘とリゾートでデート。プレイヤーキャラのパラメーターも変化。

ゲームに登場する、魅力あふれるキャラクターたち

長門真司
22歳　A型
性格：熱血漢な人。体育会系なノリの好青年。走ってから考えるタイプで、乗り物に弱い。

矢作恵
19歳　O型
性格：一目惚れしやすく、恋愛には積極的。しかし、多少想像力過剰なところがあるらしいが。

榛名葉一
24歳　B型
性格：バイクに乗って旅をしている。自分がやりたいように生きていて、束縛されるのは大嫌い。

シンディ天城
25歳　A型
性格：才色兼備の鉄の女。物事に妥協がない完璧主義者。年下はすべて“坊や”と“お嬢ちゃん”。

霧島佳澄
20歳　B型
性格：内気で恥ずかしがり屋で恐がり。そんな性格の自分を直そうと努力しているらしい。

加賀翼
22歳　A型
性格：物腰が柔らかく、控えめな青年。しかし、気が弱いわけではなく芯は強いがんばり屋。

秋月杏子
18歳　O型
性格：諸事情で傾いた家業の酒屋を手伝う、熱血女子高生。明るく純情で素直な女の子だ。

伊勢進平
26歳　O型
性格：シニカルなサラリーマン。言動も理論的でクール。異常に負けず嫌いですぐムキになる。

大淀大輔
18歳　A型
性格：しゃべり出すと止まらなく、お節介焼きで何にでも首を突っ込む。意外と義理人情に厚い。

涼風友紀
18歳　B型
性格：すぐに誰とでも仲良くなってしまう反面、少し生意気。ちょっと小悪魔的な魅力もある。

青葉了
18歳　B型
性格：クールで感情を表に出さない。気難しい面があり斜に構えているが、実はシスコンらしい。

アリシア天城
15歳　A型
性格：ちょっと生意気なところがあるが、実はさみしがりやで甘えん坊のようだ。人懐っこい。

夕凪静乃
21歳　A型
性格：おっとりした性格の箱入り娘。見るものすべてが新しく、好奇心の塊で旅行している。

天津風達哉
21歳　B型
性格：坊ちゃん育ちの大学生。とにかくのんびりとした性格で、物腰も柔らかいいい人。

橘かおる
23歳　AB型
性格：頭が堅く、物事を四角四面に解釈してしまう。優等生的であることにコンプレックスあり。

村雨貴雄
27歳　O型
性格：経歴不詳のミステリアスな雰囲気を持つ。人に語りたくない過去を持つらしいが……。

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

ついにマスターROM完成!!

特報 SPECIAL REPORT!!

●テクモ●10月9日発売予定●5,800円●格闘アクション
●全年齢推奨●2人対戦プレイ可能

東京ゲームショウで初公開
女性キャラオリジナルコスチューム①

かすみ4P
もはや何の説明もいらない、セーラー服バージョン青。スカート以外の部分も揺れるぞ。

かすみ5P
こちらはセーラー服の赤バージョン。さりげにリボンや靴、おまけに下着の色が違う。

かすみ6P
初公開のセーラー服緑バージョン。スカーフの色、腕章の色などが異なるマニアックさ。

かすみ7P
「ポンキッキーズ」のリトルラビットを彷彿とさせる。シッポ&耳が動くスグレモノ。

ティナ4P
これまた掟破りのカウボーイスタイル。腰の右には物騒なホルスターが……。

ティナ5P
ブラウンを基調とした同じくカウボーイスタイル。靴など、モデリングの細かさが目立つ。

珠玉のデキ! のオープニングを見よ!!

いよいよ完成したサターン版。さっそく初お目見えのオープニングムービーの紹介からいってみよう。もちろんトゥルーモーション使用の高画質!! 内容はプレイヤーキャラが次々登場する、紹介的要素の強いものとなっている。

レイ・ファン
スポットライトの洪水の中を華麗に踊る、レイ・ファンの姿が映る。

まるで誰かと待ち合わせしているかのような街頭での1シーン。女の子の眼差しを見せる彼女。

リュウ・ハヤブサ
飯綱落としで満月の光の中を落下してくるハヤブサ。アーケード版オープニングと同じイメージでの登場だ。

ザック
ジャン・リーに次々と技をヒットさせるザック。ストロボモーションのような演出がグー!

バイマン
熱地獄の砂漠で、見事戦車を爆破(?)するバイマン。アップになると同時に、背後には紅蓮の炎が……!!

ティナ
彼女の夢の中? モデルのようなポーズをして現われるティナ。ザックにジャーマンを決める。

ジャン・リー
ストリートファイトを繰り広げるジャン・リー。最後はもちろんドラゴンブローで「ホワチョー!!」でしょう。

NOW LOADING...

かすみ

もの憂げに寺(なのか道場なのか? 手苦悶とかかれた看板が笑える)の門でたたずむかすみ。その後映し出された映像は、衝撃の水浴びシーン、なのか!?

ゲン・フー

心意六合拳の套路を静かに立ち回るゲン・フー。その体には青白いオーラが放たれている!! 彼がどういう決意で大会へ臨んでいるのかを物語っている映像だ。

東京ゲームショウで初公開
女性キャラオリジナルコスチューム②

ティナ6P
前回紹介したボンテージファッションの黒バージョン。皮っぽい光沢と猫耳がポイント。

ティナ7P
こちらはボンテージの赤バージョン。生足が妙になまめかしい。髪の色は通常カラー。

レイ・ファン4P
初公開! ウエイトレスファッション青バージョン。スカートはもちろん(?)動きます。

レイ・ファン5P
ウエイトレスの赤バージョン。またもやリボンや下着の色が違っているところがポイント。

レイ・ファン6P
初登場のAMショーバージョン。アーケード製品版ではボツになったカラーが復活!!

レイ・ファン7P
Gパン超ミニタンクトップというスレスレ(?)バージョン。靴がエアマックスっぽい。

多数の応募ありがとう!! ビデオ当選者発表!!

サターン版ビデオプレゼントに多数の応募どうもありがとう!! みんなのお便りはすべて開発チームに渡し、目を通してもらったよ!! ビデオの当選者は以下の50名。おめでとさんっ。

ディレクター・板垣氏からのコメント

皆さんのハガキは、ゲームを開発する者として大変参考になりました。実は昨日マスターアップして少し落ち着いたんですが、最後まで妥協なく設計通りの面白さとクオリティで完成しました。今度は遊んだ後のご意見を待っています。

神奈川県	菅原高志	千葉県	高野浩幸	徳島県	安喜久美子	静岡県	小菅智弘	大阪府	佐藤友恵
奈良県	伊藤壮	大阪府	山下恵	茨城県	奥田寛	東京都	阿久津潤一	東京都	三船秀司
東京都	村上雅貴	岩手県	阿部祐矢	岐阜県	夜久和広	広島県	南羽孝明	青森県	田嶋淳一
北海道	三浦志津江	東京都	西井喜一郎	茨城県	塩雅之	北海道	近藤正樹	兵庫県	湯浅慶介
千葉県	鈴木重倫	兵庫県	伊集院利行	長崎県	林克典	愛知県	湊龍太郎	茨城県	沼尻徹平
北海道	米村均	高知県	坂戸美紀	東京都	奈良橋守	鹿児島県	鹿倉徹	埼玉県	高坂克美
神奈川県	小宮重喜	岐阜県	小川純平	東京都	石川篤弘	三重県	広瀬永治	長野県	斉藤晴樹
埼玉県	上條優	大阪府	山口真樹	千葉県	小川貴史	神奈川県	宮坂集	東京都	福本睦
埼玉県	斉藤美紀	大阪府	岩崎嵩征	山梨県	一瀬健正	東京都	難波正治	埼玉県	板垣正行
埼玉県	清水大介	宮城県	小松雅和	山口県	川崎洋	東京都	後藤晋	大阪府	住太郎

(順不同、敬称略)

ゲームモードも確定!! 様々なモードで幅広いニーズに対応!!

サターン版「デッド オア アライブ」のゲームモードは、なんと全部で6つ。家庭用として様々なフォローがなされた結果、生まれたモード、ということなのだろう。ゲームシステムにも細かい変更が加えられ、また、さらに豊富なゲームモードが用意されたことで、サターン版はまさに「デッド オア アライブ完璧版」といえる作品になったのでは?

サターン版から「デッド オア アライブ」をプレイしても、十分堪能できる親切なモードがたくさん用意されている。

ノーマルモードとバーストモード

キャラクターセレクト時にL+Rボタンを押しながら決定すると、リング全面がデンジャーゾーンとなるバーストモードになる。どこで転倒しても浮き上がる緊張感のあるモードだ。

ノーマル

リング四方の端部分のみがデンジャーゾーンとなっているモード。

バースト

リング全体がデンジャーゾーン。転んだり吹き飛ばされると……!

アーケード/タイムアタック/ヴァーサスモード

このゲームのメインとなる対CPU・対人戦をプレイするための3つのモード。アーケードモードはアーケード版同様の対CPU(乱入可能)対戦。ヴァーサスモードは対人戦専用モード。タイムアタックモードは対CPUモードだが、乱入不可でオプションによるゲーム設定の変更の影響を受けないモードだ。クリアタイムはランキングとしてセーブされる(除くヴァーサスモード)。

アーケード・ヴァーサスでのみ対戦が可能。リングの広さや体力設定などは変更可。

タイムアタックモードは、同一条件でのクリアタイムを競うモード。CPUパターンの把握が重要?

サバイバルモード

次々に現われるCPU対戦相手に対して、何人勝ち抜けるかを競うモード。勝ち抜いた場合は、ある程度体力回復が行なわれるが、基本的に次回の対戦に持ち越しなので注意。コンティニュー不可。

勝ち抜いた時点での人数と、タイムが毎回表示される。なるべくやられないよう、効率良く倒していけるかがカギ。

組み手モード

30、50、100人のCPUと連続で対戦を行なうマラソンのようなモード。こちらは勝っても負けても、次のラウンド時には体力は無条件で全回復してくれる。隠れコスチュームキャラも登場するぞ。

サバイバルと組み手のみ、隠れコスチュームキャラが登場する。何人の相手に勝つことができるか、挑戦しよう。

トレーニングモード

キャラクターをスムーズに操るため、もしくは空中コンボの研究などに使う練習モードがこれ。モード開始時からの最大ダメージ、個々の技のダメージ、連続ヒット数などが表示される。対戦相手は、このモード専用コスチュームのかすみ(?)。相手にいろんな行動を指示することができるので、コンボや投げ抜け、ディフェンシブ・ホールドの練習にもバッチリ活用できるようになっている。

COM TYPE
STAND

スタートボタンを押すとメニューが現われる。この「COM TYPE SELECT」のところで相手の行動指示が出せる。

豊富なCOMキャラの行動

COMキャラに指示できる行動パターンはかなり多い。基本的な「STAND」(無防備立ち状態)「SIT」(同しゃがみ状態)、「BACK」(相手に背を向けて無防備立ち状態)、「SIT BACK」(同しゃがみ状態)など、状態変化も簡単に設定できる。

●攻撃系

「STAND PUNCH」(立ちパンチ)、「SIT PUNCH」(しゃがみパンチ)、「STAND KICK」(立ちキック)「SIT KICK」(しゃがみキック)、「MIDDLE KICK」(中段キック)「SOMERSAULT」(サマーソルトキック)などがある。また、すべての攻撃をランダムに行う「ATTACK」もある。ディフェンシブ・ホールドの練習、技後の駆け引きの練習にはピッタリ。とっさの反応がこのゲームでは重要だ。

●投げ、オフェンシブ・ホールド系

「NORMAL THROW」(H+Pの通常投げ)、「TINA' STHROW COMBO」(J・O・S)、「JANN-LEE' S OH」(ブルドッキングヘッドロック)、「LEI-FANG' S OH」(連・太公釣魚)、「BAYMAN' S OH1・2」(DDT・逆片エビ固め)、「TINA' S OH」(ロデオホールド)など、代表的な投げ&オフェンシブ・ホールドをしかける。「HOLD」「THROW」はランダムで技が発生する。

●防御、ディフェンシブ・ホールド系

「AUTO GUARD」(打撃技をガード)や、「STAND GUARD」(立ちガード)、「SIT GUARD」(しゃがみガード)、「FOR STAND COMB1」(一発目を立ち状態で食らい後はガード)「FOR SIT COMB1」(一発目をしゃがみ状態～)「FOR STAND COMB2」(～を立ち状態で食らい後はディフェンシブ・ホールド)「FOR SIT COMB2」(同しゃがみ～)などがある。

新技も盛りだくさん!! アーケードに似てるけど違う、それがサターン版だ!!

かすみ インスト技一覧

コンビネーションの充実が目立つかすみ。PPDPからの派生は空中コンボに使えるラインナップ。技後に振り向くなど、トリッキーな技も増えているぞ。

技名	コマンド
無影刀(むえいとう)	⇨⇨P
浮天刃(ふてんじん)	⇧P
避天刃(ひてんじん)	⇦P
霧幻刀(むげんとう)	⇘⇘P
白霧(しろきり)	⇘PP
風牙(ふうが)	⇘PK
飛龍脚(ひりゅうきゃく)	⇧K
天龍脚(てんりゅうきゃく)	⇗K
月輪脚(げつりんきゃく)	⇘K
狼牙(ろうが)	⇨⇨K
迅槍脚(じんそうきゃく)	⇩⇘⇨K
裏影狩旋脚(りえいしゅせんきゃく)	⇨⇦K
連人襲(れんじんしゅう)	PPPK
連地襲(れんちしゅう)	PPP⇩K
連・疾風脚(れん・しっぷうきゃく)	PPKK

技名	コマンド
連月砕(れんげつさい)	PP⇘K
連光地襲脚(れんこうちしゅうきゃく)	PP⇨P⇩K
連光裏襲斬(れんこうりしゅうざん)	PP⇨PKK
影疾(かげはやて)	⇩H+K
烈風脚(れっぷうきゃく)	⇘H+K
疾風脚(しっぷうきゃく)	H+K・H+K
旋・霧蹴り(せん・きりげり)	H+P+K
連天脚(れんてんきゃく)	KK
連人脚(れんじんきゃく)	K⇘K
連地脚(れんちきゃく)	K⇩K
虹掛け(にじがけ)	H+P
冥土御輿(めいどみこし)	⇦P
狼顎蹴(ろうがくしゅう)	⇩⇙⇦H+K
朧(おぼろ)	⇘⇘P+K
陽炎(かげろう)	⇨⇨H

技名	コマンド
茨落とし(いばらおとし)	(陽炎中に)⇩K
霞返し(かすみがえし)	⇩⇘⇨K
裏駆け(うらがけ)	⇘P
旋(つむじ)	P+K
飛燕昇脚(ひえんしょうきゃく)	⇨⇨P+K
月影脚(げつえいきゃく)	(敵に背を向け)⇧K
華厳円舞(けごんえんぶ)	⇩⇘⇨P
裏燕(うらつばめ)	(敵しゃがみ時)⇩H+K
翼刈り(つばさがり)	(敵背後から)H+P
彩桜(あやざくら)	⇨H
飛燕(ひえん)	⇨⇨H+K
飛燕逆落(ひえんさかおとし)	(飛燕中に)⇦K
地陣桜(ちじんざくら)	(敵しゃがみ時)⇘K
桜纏い(さくらまとい)	⇨⇦⇨H+P+K or ⇦⇨⇦H+P+K

地陣桜

対しゃがみオフェンシブ・ホールド。桜の花びらを散らしながら位置を入れ換える。

夢幻刀

霧刀のモーション後に振り向く中段打撃技。カウンター時には空中コンボが狙える。

連光地襲脚

パンチ×2→肘打ち→影疾というコンビネーション。3発目までは連続ヒットする。

リュウ・ハヤブサ インスト技一覧

自ら逆立ちをするという動きが加わったハヤブサは、空中コンボのダメージがグッとアップ!! 投げ技だけではない、オールラウンドキャラクターに成長した。

技名	コマンド
柳影刀(りゅうえいとう)	⇘P
天突(あまつき)	⇧P
地旋刀(ちせんとう)	⇗P
破妖薙ぎ蹴り(はようなぎげり)	⇦PK
地旋脚(ちせんきゃく)	⇗P⬇K
雷震撃(らいしんげき)	⇨⇨P
破邪膝蹴り(はじゃひざげり)	⇨K
月輪脚(げつりんきゃく)	⇘K
破幻蹴(はげんしゅう)	⇧K
日輪脚(にちりんきゃく)	⇗K
地昇脚(ちしょうきゃく)	H+K
陣風脚(じんぷうきゃく)	⇩H+K
蒼空斬刀(そうくうざんとう)	P+K
空旋斬刀(くうせんざんとう)	PP⇦P
空旋斬撃(くうせんざんげき)	PP⇦P⇨P

技名	コマンド
昇漣弾(しょうれんだん)	PPK
空震撃(くうしんげき)	⇦P⇨P
地滑り(じすべり)	⇨⇨K
地掃脚(ちそうきゃく)	⇗⇗K
陣風撃(じんぷうげき)	⇗⇗K⬇K
裏影狩旋脚(りえいしゅせんきゃく)	⇨⇦K
昇竜脚(しょうりゅうきゃく)	⬇⇦K
十字絡み(じゅうじがらみ)	H+P
極光抱反落(きょくこうほうたんらく)	⇦H+P+K
落雷衝(らくらいしょう)	⇩⇗⇦P+K
昇雷掌(しょうらいしょう)	⇦⇗⇩⇘⇨H+P+K
鎌鼬(かまいたち)	(昇雷掌中に)⇩⇘⇨⇗⇧H+K
飯綱落し(いづなおとし)	(鎌鼬中に)⇦⇘⇧⇗⇨⇘⇩H+K
幻影(げんえい)	⇨⇨H
隼蹴り(はやぶさげり)	⇩⇘⇨H

技名	コマンド
幻影・改(げんえい・かい)	(敵しゃがみ時)⇘H
鎧狩り(よろいがり)	(敵背後から)⇨H
裏風(うらかぜ)	⇗P
四方投げ(しほうなげ)	⇨⇦⇨P+K
首切り投げ(くびきりなげ)	⇩⇘⇨P
斬首閃(ざんしゅせん)	(敵しゃがみ時)⇩H+K
裏投げ(うらなげ)	(敵背後から)H+P
落龍衝(らくりゅうしょう)	(敵背後から)H+P+K
槍影狩(そうえいしゅ)	⇨H
裏雷薙ぎ(うらいかずちなぎ)	(敵背後から)⇨⇨H
雷刃(らいじん)	(敵しゃがみ時背後から)⇘H
蹴撃擢投(しゅうげきかくとう)	(敵中段Kに対し)⇩⇗⇦H
天地返し(てんちがえし)	⇘P+K
礼(れい)	⇨⇦⇨H+P+K or ⇦⇨⇦H+P+K

隼蹴り

相手の手を取り、頭を越えるように乗り上げ、後頭部を蹴るオフェンシブ・ホールド。

昇竜脚

前転中に体をひねり、蹴り上げるように攻撃、逆立ちに移行する技。

陣風撃

地掃脚のあと、逆立ちするときに下段攻撃を行なう下段×2のコンビネーション。

ポリゴンになったボンバーマンが大奮闘！

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 70%

サターンボンバーマンファイト!!

●ハドソン●12月発売予定
●価格未定●アクション
●1～4人用●全年齢推奨

高さのあるクォータービューフィールドと自由自在に操れるフルポリゴンキャラにより、今までになかった新しいゲーム性のボンバーマンバトルが展開！

14人のキャラが爆弾を投げ合う格闘ゲーム!?

爆弾を投げあって戦いを繰り広げる「格闘ゲーム」と銘打ったこの「サタボンファイト!!」には、能力差のあるキャラが14人も登場するのだ。まだ明らかになっていないが、それぞれのキャラには、独自のバックストーリーや世界観が用意されているぞ！

各キャラの能力は残念ながらまだ不明だ。

新キャラ続々登場！

キャラは全部で14人。ボンバーマン初登場のキャラも大勢いる。

今回は「対戦」に焦点を絞っている。

しろぼん

丸い頭がキュートな1プレイヤー側の主人公。ポリゴン姿もカワイイ！

ボンバーマンシリーズの主人公キャラクターとしてすっかりお馴染みの"しろぼん"。今回も主役キャラとして活躍してくれるに違いない。パワー、スピードといった基本性能は、全キャラの中で平均的と予想される。

くろぼん

しろぼんの色違いキャラ"くろぼん"。しろぼんの影に隠れてあまり目立つことのなかったキャラだ。「サタボンファイト!!」では、ぜひとも影の主役（？）として頑張ってほしい。基本性能は、しろぼんとほとんど同じと思われる。

しろぼんのライバル的存在。外見は色が違うところ以外、しろぼんとまったく同じだ。

レウィシア

ワンピースが似合うかわいい女の子。このゲームのヒロインといったところかな？　彼女がなぜこんな爆弾を投げ合うバトルに参加したのか、気になるところである。

このゲームにはこんなカワイイ女の子も登場するのだ。

パンプ

マントをなびかせて不敵に笑う"パンプ"。誰がどう見てもハロウィンのカボチャのお化けだ。写真を見るとわかると思うが、どうやら空を飛んでいるらしい。

空を飛んでいるので特殊な移動が期待できる。

戦闘員12号

どこかの組織に所属する戦闘員らしいが詳細は不明。ロボットに見えなくもない(というより、人間にはとても見えない……)。12号ということは1〜11号もいるのだろうか？

フィールドをチョコマカ動き回るタイプ？

ぷいぷい

数少ない動物キャラのうちの1匹であるサルの"ぷいぷい"。サルだけに素早い動きが期待できる。おそらくパワーはないが、スピードはあるといったタイプのキャラであろう。

こいつもチョコマカ動き回るタイプだろうね。

ハニー

ボンバーマンシリーズでおなじみの"ハニー"ちゃん。今回もウエスタンスタイルで登場だ。イラストでは銃を持っているけれど、それを使用できるかどうかは不明だ。

拳銃を使用できたら強いだろうねえ……。

伝　太

黒装束をまとった忍者"伝太"。おそらくジャンプ力に優れたキャラであろう。イラストでは手裏剣を投げているけれど、ゲーム中でも投げられるのかな？

スピードを重視したキャラに違いない。

ペギーJr.

動物キャラであるペンギンの“ペギーJr.”。ペンギンだけに動きが遅いことが予想される。水の中で戦うステージがあれば、有利に戦闘を進められるかもしれない……。

なぜかJr.。父親も出てくるのだろうか？

ゴーレムボンバー

巨体を誇る“ゴーレムボンバー”。間違いなくパワー重視のキャラであろう。また、耐久力も高いに違いない。その代わり、動きはムチャクチャ遅そうだ。

ボンバーマン最大のライバルになりそうな予感。とにかく強そうだ。

バグロォ

なんだか偉そうな態度のキャラ“バグロォ”。戦闘員12号が所属している組織のボスかもしれない。その風貌から予想される正体は宇宙人？

ずんぐりした体型。顔は怖いけど弱そう。

まみ

どう見てもお子様の“まみ”ちゃん。パワー、耐久力のどちらもなさそうだ。ただカワイイだけのキャラではないと思うのだが……。

動きは速そうだけど、他の能力は問題ありそう。

小鉄

時代劇から抜け出してきたような“小鉄”。イラストを見ると腰に刀を差している。刀で爆弾を真っ2つ！ なんてアクションがあったらおもしろい？

侍の小鉄。忍者の伝太とはライバル関係かな？

ラジボン

ラジコンで動くボンバーマンらしい。一体誰が操作しているのだろうか？ 両足がタイヤになっているので、移動スピードは最速だろう。

両足のタイヤが特徴。アンテナを壊されると動かなくなったりして……。

高さのある立体フィールドで戦いが展開！

バトルは坂、階段、壁といったさまざまな地形が配置されている立体フィールドで展開する。攻撃には「対戦相手に爆弾の爆風を浴びせる」という、これまでのボンバーマンシリーズでおなじみシステムが採用されている。また、空中で爆弾を爆発させると、上から炎が落ちてくるようになっている。その炎に当たってもダメージだ。

立体フィールド。画面はクォータービューだ。

爆発！

爆風を浴びるとダメージ。ＨＰゼロでアウト。

複数の爆弾が空中で爆発したところだ。上から落ちてくる炎に注意！

ボンバーマンのアクション

ここからは、ボンバーマンたちのアクションをいくつか紹介していこう。まずは『デカ爆』からだ。

各キャラは爆弾ゲージが溜まると、大きな爆弾『デカ爆』を使えるようになる。これは複数の対戦相手にダメージを与えられる強力な爆弾だ。

派手に爆発するデカ爆。かなり威力がありそう。

うひゃ～！

画面隅のＨＰゲージに隣接している爆弾ゲージが溜まると、１回だけ使用できる『デカ爆』。爆弾ゲージを溜める方法はまだ分かっていない。

超デカ爆

ゲームを進めていると出現することがある『？』のアイテムを取ると、さまざまな効果が得られる。それらの効果のうちの１つが『超デカ爆』の出現だ。超デカ爆を使うと、デカ爆よりも巨大な爆風が発生するぞ！

アイテムを取ると使えるようになる『超デカ爆』。一発逆転が狙える超強力な爆弾だ。

ボムキック

転がっている爆弾を蹴っ飛ばすアクション。それ以上の詳細は不明だ。蹴った爆弾を直接対戦相手にぶつけると、ダメージを与えられるかもしれない。

逃げ

これも残念ながら詳細不明。一時的に加速して、落ちてくる炎や爆発寸前の爆弾から離れるアクションだと思われる。

学生時代最後の恋ってきっとこんなカンジ‥‥

リフレインラブ
REFRAIN LOVE

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

～あなたに逢いたい～

特報!! SPECIAL REPORT
完成度 70%

- ●リバーヒルソフト
- ●11月20日発売
- ●6,800円
- ●男女7人恋愛シミュレーション
- ●CD-ROM2枚組
- ●全年齢推奨
- ●1人プレイのみ

美麗アニメーション&イベントビジュアルにのせて、夏、秋、

佐倉朋美
Tomomi Sakura

まるで妖精のような可憐なイメージの朋美。おっとりして頼りなげなカンジだが、恋をして、彼女のなかで何かが変わっていく……。

誕生日：12月20日
（いて座）
血液型：A型
身長：157cm
上から82-57-82
（CV：山崎和佳奈）

高宮祥子
Shouko Takamiya

高宮財閥の令嬢という立場ゆえに、その気丈さが誤解を招きがちな祥子。本当は友達思いのやさしい女の子なのに……。

誕生日：8月13日
（しし座）
血液型：B型
身長：162cm
上から85-56-83
（CV：田中敦子）

結城蘭
Ran Yuuki

いつも元気いっぱい、ボーイッシュな蘭は主人公の幼なじみ。でも近すぎるから伝えられない想いがあること……早く気づいてほしい。

誕生日：8月4日
（しし座）
血液型：AB型
身長：160cm
上から79-58-82
（CV：高山みなみ）

サターンオンリー！

サターンオンリー！

サターンオンリー！

サターンオンリー！

サターンオンリー！

サターンオンリー！

サターン版リフラブはCD2枚組でこんなにボリュームアップ！

プレイステーションで好評を博した新感覚恋愛シミュレーション「リフレイン ラブ」のサターン版が、東京ゲームショウでユーザーの前にその姿を現した。新たなビジュアルが多数追加され、おまけモードも加わるなど、嬉しいバージョンアップが図られている。今回はその美しいビジュアルとともにリフラブのメインキャラを紹介していこう。

オリジナルイベントビジュアル激増！

最大の注目点はイベントビジュアルの大幅追加。ヒロイン達との恋の日々が、より鮮明にキミの胸に焼きつくこと間違いなしだ。パッケージなども一新され、ハート型の音楽CDや特製キャラカードなどの入ったサターン版だけのスペシャルパッケージが初回限定で登場する模様。恋したら、少しでも多くの笑顔を見つめていたい……そんな切ない願いを叶えてくれる、サターン版リフラブなのだ。

[朋美]こんばんは。
私、ひとりで来たんですけど、
よかったら、一緒にどうですか？

[祥子]でも、話し相手がいる方が
いいわ・・・。
さあ、飲みましょ！

おまけモード充実！ クリア後に嬉しいお楽しみ

さらに、クリア後のおまけモードとしてビジュアルシーンに直接アクセスできることが判明！ アルバムの1ページを開くかのように、いつでもリフラブの思い出にひたれるというワケだ。詳細はまだ不明だが、この他にもまだまだ隠しモードがあるらしいぞ!?

パッケージも一新！
初回限定
「WHITE SNOW limited」

そして冬……男女7人の織りなす恋愛模様が彩られていく……

大学4年の夏 彼女に会ったその日から リフラブな毎日が始まる

「リフレイン ラブ」は大学卒業間近の男女の半年間を恋と友情のドラマでつづる恋愛シミュレーション。運命のクリスマスイブ――キミの目の前では誰が微笑む？

シミュレーションモード

ゲームは朝・昼・夕・夜に区切られた毎日を、自由に行動して進めていく。基本画面となる自宅ではパラメータを上げたり、電話をかけたりできるぞ。

勉強やリフレッシュ、それからバイトもしなければ。パラメータのバランスが女の子を落とすコツ。

右上のグラフで男女の好感度および所持金を表示。

アドベンチャーモード

部屋を出るとアドベンチャーモードとなり、自分の大学や朋美達が通う女子短大のある桜咲町内（４地区計28カ所）を移動できる。どこでどんな人に出会えるか、がお楽しみ。

人に出会うと好感度UP。思わぬイベントに遭遇することも。

デートの約束をしたら、待ち合わせには遅れないように。楽しい時間を過ごしたら好感度はぐ〜んとアップするぞ。

[朋美]もうバテちゃったんですか？
もう１ゲームはしますよ！

佐藤昴介 Kohsuke Satoh

純情一直線の体育会系！

彼女の微笑みは誰のもの…!?

サターンオンリー！

同じ大学に通う哲哉はDJとしても活躍中。硬派だがハートは熱い！

矢茂哲哉 Tetsuya Yamo

サターンオンリー！

大阪弁まるだしのお調子もの泰蔵は、無類の女好き。今日もなにやらあやしいビデオを……。

榊泰蔵 Taizo Sakaki

「リフ♡ラブ倶楽部」もチェックしてね。
リンク先は230ページ！

新井清美

ちょっと目をはなすとバイクやら無断バイトやらと、非行に走ってしまう、3年B組で一番の問題児。成績面でも不安要素が多く、指導の手腕が問われる。とりあえずちゃんと卒業させることが最低目標。

高城麗子

財閥の一人娘として育った、典型的なお嬢様タイプ。その気位の高さは、時には教師に対してさえ尊大な態度をとるほど。成績や女性としてのたしなみは問題ないので、主に機嫌をとることが指導か？

加藤美夏

スポーツ万能、ハキハキした明るく素直な生徒。他の生徒からの人望も熱く、学級委員をつとめている。いささか女らしさに欠けるのが難点だが面倒がかからない。成績は中くらい。

特報!! SPECIAL REPORT

卒業S Graduation

卒業とは新たな始まりであり
通過点であり、決別であり

●NECインターチャネル
●育成シミュレーション
●9月25日発売
●6,800円
●18歳以上推奨

高校教師の立場となり、5人の生徒を1年間にわたって指導し、無事に卒業させるまでの経緯を楽しむ育成シミュレーション「卒業S」。まだかまだかと待たせ続けてきたサターン版だが、いよいよ完成、発売日も確定した。「卒業」といえば、舞台となる清華女子高校を起点に、続編や番外編など多方面に展開されている（それだけ根強く支持されているシリーズということだ）。ある意味、その元祖である「卒業」はそれらすべての母体といえる。最初のパソコン版（'92年）以降、他機種に移植されるたびにバージョンアップを繰り返してきた。事実上最後の移植になるであろうサターン版では、育成シミュレーションというジャンルが、広義では“ゲーム文化”が通過してきた5年の歳月の持つ意味を感じ取ってほしい。

志村まみ

見た目もそうだが、精神的にも小学生なみに幼い生徒。性格はとても素直なのだが、気分屋なせいもあって成績面はいまいち。誰にも好かれる魅力（パラメータにもそれが顕れている）が長所。

中本静

学年一の秀才といわれるほど成績が良く、勉強熱心な生徒。性格も物静かでおとなしく、ほとんど指導の手がかからないほど。ただし体力的にかなり弱く、無理をさせるとすぐに疲れてしまう。

教師の能力も重要

本作では、あくまで生徒のパラメータが主体だが、教師（プレイヤー）のそれも無視できない。教師パラメータはスタート時に入力する血液型や、性格のタイプによって設定されるのだが、これが指導の経過や面接などにも微妙に影響してくるのだ。

生徒のほど細かくはないが、教師にもちゃんとパラメータがある。

パラメータの意味するものは？

HP・体力	HPは体力の最大値。体力は、その時点での生徒のバイタリティ。何らかの行動をするごとに減り、低下しすぎると病気になる。
人気	教師に対する好感度のようなもの。これが高いと出席率が良く、指導もはかどるが、低すぎると言うことをきかなくなる。
品位	生徒のおしとやかさ。これが低すぎると非行に走りやすくなり、高すぎると高飛車な態度になる。できれば中間に保ちたい。
魅力	人間としての魅力も含む、女性らしさを示すパラメータ。高すぎても困ることはないが、エンディングにはけっこう影響あり。
基礎・応用 語学・記憶	これら4つは成績系のパラメータ。それぞれ相互に影響しあっており、指導時における数値の上昇・下降に深い因果関係がある。

年中行事は生徒活躍の場

学校生活は平日の退屈な授業ばかりがすべてではありません。清華女子校には、さまざまな学校行事（サターン版オリジナルも含む）も用意されています。生徒たちの日頃の努力があらわれるこれらのイベントは、見た目に楽しげだが、実は結果が"評価"に影響していたりする。正直、こんな時くらいは解放してあげたいものだが……。

清華祭

これはサターン版オリジナルの行事。生徒5人がバンドを組んで、体育館のステージで歌を披露する。誰に歌わせるかは自由に選択できるうえ、ちゃんとボーカルが流れるという凝ったイベントだ。

中間・期末試験

次々と出題される10の試験問題（クイズ？）に、5人が挑戦する。もちろん教師は見守ることしかできない。続出する型破りな珍解答は、あきれるのを通り越して感動すら覚えるかもしれない。

陸上大会・体育祭

5人の生徒全員で行う、リレー競技。アンカー（体力のある生徒に決定するとよい）を誰にするかで、走る順番が変わってくる。走者を応援する時のひとことに、みんなの性格がよく顕れている。

演劇祭

桃太郎、オズの魔法使い、アリとキリギリス、白雪姫、水戸黄門の5つから選んで上演。劇の内容と、誰を主役に抜擢するかで、豊富なバリエーションが楽しめる。役柄に合っていないほうが愉快かも。

平日の指導は3日でひとくぎり

このゲームの基本は平日の指導がかなりに比重を占めている。平日の指導は月～土曜日までの6日間で、これが前半と後半（3日ずつ）に分かれている。ここで教師ができることは、5人のうちいずれか1人のスケジュール（授業やしつけなど）の変更だ。基本的に平日のスケジュール内容は生徒まかせなのだが、その自主性だけにまかせていると当然効率の悪い（ひどい場合は遊んでしまう）スケジュールを立ててしまう。そこで、適正な内容に修正してやるわけ。

スケジュール項目は授業系としつけ系が主体だが、場合によっては面談も入れよう。うまく諭せば自主性が変化する。

授業系	作文	主に語学がアップ。記憶も若干上がる。
	暗記	記憶がアップ。あるしつけ系パラメータにも影響。
	問題集	主に基礎と応用が半々くらいアップ。
しつけ系	生け花	品位がアップ。少しだけ魅力もアップする。
	体操	体力をアップ。序盤の中本には特に必須項目。
	エアロビ	主に魅力がアップ。女らしさが足りない生徒に。

休日の過ごし方は熟慮せよ

日曜日および祝日は、平日とは異なり、通常の指導はない。しかし、一気に成績パラメータを上げる"補習"や、生徒の機嫌をとる"プレゼント"など、平日にはできない特殊な選択肢が用意されている。うまく使えば平日の指導の失敗をとりもどすことも可能だ。また、他にも生徒の非行を発見して学校側への発覚を防ぐ"見回り"や、教師のパラメータを上げる"鍛錬"というものもある。その時点で適切なものを選んでいこう。

生徒の機嫌が悪くなったり（見えないパラメータの影響）、品位が高まって高飛車になった時などは、"悩みを聞く"ことで解消できることも。

街を見回って、休日をすごす生徒を監視するのも教師の役目。非行化したり、無許可バイトをしていた場合、ちゃんと諭せば学校側にバレる（生徒の"評価"パラメータが下がる）のを防げる。

教え子と結婚!?良き教師と良き夫を目指せ!!

「卒業III～Wedding Bell」は、構想から10年目を迎える「卒業」シリーズの記念すべきメモリアル作品。

プレイヤーは、卒業を控えた5人の清華女子高の落ちこぼれ生徒の担当になる。実は教え子の中の1人と結婚していて、彼女との結婚を校長に認めてもらうために、彼女を含めた5人の女生徒を無事に卒業に導くのがゲームの目的だ。

また、2人が結婚していることが知られるとスキャンダルに発展するので、その秘密を守り抜くことも必要な条件なのだ。みんなに祝福された結婚式を挙げるために、頑張って生徒たちを指導しよう。

特別授業で成績up!!

「卒業III」ではスケジュールの概念が大幅に見直された。週間単位ではなく、授業の流れの中で、個別に課題を与えながら指導していくのだ。女の子にバランス良く課題を与えることによって、パラメーターを着実に伸ばして行こう。

学習の成果が試されるのが、中間試験と期末試験。クイズ形式の問題に5人が挑む。

菊池希美

きくち・のぞみ。得意な科目は、特にナシ。趣味はショッピングの希美は、茶園を経営する大地主の父に甘やかされて育てられた。無邪気で世間知らず、やや天然ボケの性格で、周囲はいつも彼女に振り回されがちだ。

尾崎恭子

おざき・きょうこ。得意な科目は、音楽を中心とした芸術系。作曲が趣味で、責任感は強い。両親は健在で、性格の軽い妹がおり、同じ清華女子校に通っている。

松山美咲

まつやま・みさき。全ての科目において優秀な美咲は、沈着冷静な性格で、趣味は人間の観察とか。実業家の父を持ち、ギリシャ留学の経験があるバイリンギャルだ。

休日の私服姿もミリョク的♡

愛だろ愛!

渡辺和恵

わたなべ・かずえ。得意科目は理系科目全般。趣味は科学や研究に関する書物を読むこと。薬屋を経営する両親と、家事手伝いの独身の姉を持つ。おとなしく控えめな性格で、いわゆる大和撫子なタイプだ。

斎藤由加里

さいとう・ゆかり。得意な科目は、スポーツ関係全般。格闘技フリークの由加里は、寿司職人の父と兄の、男だけの家庭で育てられた。明るく活発な性格で、誰からも好かれるが、少々騒がしいのが欠点かも。

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度30%

●小学館プロダクション
●SLD
●'98年発売予定●価格未定
●全年齢推奨

卒業III ～Wedding Bell

イベントもいっぱい

定期試験や、演劇祭、林間学校など、さまざまな学校行事のイベントもある。見ていて楽しいイベントは、気の抜けない教師生活における安らぎのひとときだ。今回は、休日の私服イベントもたくさん用意されている。

これは演劇祭。舞台で演じられているのは、どうやらピーターパンのようだ。

甘い思い出を作ろう

お気に入りの生徒との甘い新婚生活や、休日の楽しいデートはアルバムモードで鑑賞が可能だ。秘密の新婚生活を、バラ色にするのも灰色にするのも、プレイヤー次第。豊富なイベントの全てを、アルバムモードに収めよう!

泣きボクロがチャームポイントの恭子。彼女との思い出をいっぱいつめ込もう。

魔法少女プリティサミー

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 40%

～ハートの気持ち～

●NECインターチャネル●1998年1月発売予定
●6,800円(予)●デジタルコミック（アドベンチャー）
●全年齢推奨●1人プレイのみ

お待ちかねッ！　SS版サミーの第2弾の制作がスタートしたのだ！

今回は趣向の異なる新作デジタルコミック2編＋前作『恐るべし～』の初回特典CD収録曲にイメージ映像を付けたミュージッククリップ1編を収録した豪華版だゾ！　ファンは感謝感激雨あられで放心状態であろう。何なら拝んでもいいぞ。許すッ！　ちなみにデジコミの1編はテレビシリーズの後日談。普通の少女に戻った砂沙美と美紗緒ちゃんのエピソードが綴られているのだ。ちょっとほのぼのした物語に感動……か？

【ミサ】
エスパー・ガールは予知能力があるから、これからやる攻撃も読まれてんじゃない？

美紗緒ちゃんの変身した姿「ピクシィ・ミサ」。今回はどうなっちゃうの？

【裸魅亜】
（津名魅を女王から蹴落とすために！）

津名魅を女王の座から蹴落とそうと、常に画策している裸魅亜だが……。

じゃれつくな！“ねこ女”

【サミー】
わ、ちょっと、何すんの？

と～ってもノーテンキそうに見えるねこ女だが、その行動をよーく観察してみると…「あぁん！クツにおしっこしちゃダメ！」。

【サミー】
いくわよ、プリティ頭突きっ！

当たったらジンジンきちゃいそうなサミーの必殺技詠唱中に「フニャニャニャニャー！」とじゃれるねこ女。一体なにヤツだ？

何やら首にスズをつけていますねぇ……。それに頭に耳もあるし、お尻にはシッポも付いてますなぁ。極めつけはよつんばいね。もしかして猫？　っていうかネコ女？（←見たまま）　どうやら傍若無人な振る舞いで、砂沙美を絶望のどん底に叩き込んでくれそうです。

アヤシすぎ!!“きぐるみ女”

ゲームキャラクター史上いまだかつてないほどの爆裂インパクトは他者の追随を許さない！　こんな奇天烈怪奇な物体はけちょんけちょんのパーにしてゴミ箱にポイッしちゃったら、きぐるみが取れて中から呪縛が解けたと一っても清楚でビュリホーな女性に大へーんしーん！　ってな展開がよろしいのでは？　どうでしょ？　ダメ？

ぬわんときぐるみ女がしょっているのは白サターンなのだ！　しかもコネクターを差してバーチャガンで攻撃してくるゾッ！

ギャグは炸裂するのか？“超能力三人衆”

少しタレ目な感じが大ボケキャラとしての才能を秘めているのでは？　と、推測される男性キャラ、ケイン・ルーベリアン。

わぁーいポニーちゃんだぁ！の、松葉杖朋子。ちょっと性格キツそうな感じ……。でもそこがいいのよねっていう人、手挙げて！

ダークな感じで悪人ヅラ、まさに「悪い人」としか形容できなさそーな、ボークレー・スーザン。ナニかやらかしてくれそうです。

【ミサ】
ふふん、もうランナウェイできないわよ、サミー。

ある時どんな人間もダメダメにしてしまうペンダント「ヘナチョコ・プリアン」を拾った砂沙美に、世界的な陰謀組織「ローゼス・マーキュリー」の刺客、超能力三人衆が強襲する！　果たして三人衆はどんな「ゲッ！ やっちまった！」的ギャグ……ではなく攻撃を仕掛けてくるのか、期待は高まるばかりである。ちょっとドキドキ。

シミュレーションRPGの魅力に迫る!!

特報 SPECIAL REPORT!!

共和制国家イシュタリア。一国の興亡を背景に繰り広げられる壮大なる物語の中で、人々の想いが駆けめぐる。重厚な時代背景に裏打ちされた、本格シミュレーションRPGの魅力をゲームシステムとともに紹介する。

エリナ・ソーン

並外れた魔法の才能を秘めた19歳の女性。15年前の革命戦争時に戦災孤児となってさまよっていたのを、イシュタリアの英雄ベラスコ将軍に拾われ、養女として育てられた。失踪した父を探すため、アッシュ達と行動を共にするようになった。

アッシュ・ランバート

イシュタリア警備兵団第16小隊を率いる22歳の戦士で、「黒い疾風」の異名をとる剣の達人。民衆の手によって誕生した祖国、イシュタリアを誇りに思う一方、テロが多発し、汚職官僚が横行する閉そくした現在の社会状況に疑問を感じている。

ホセ・カルロス

彼もまた、共和国の首都を守るイシュタリア警備兵団第16小隊に所属する21歳の青年。無類の女好きでお調子者のところがあるのだが、隊では戦闘で張りつめた仲間の気持ちをジョークでなごませるというムードメーカー的な役どころを担っている。

PROLOGUE

古の救世主「トロア」の末裔である神聖アッシャー王朝によって、千余年間統治されてきたサステガリア大陸。退廃をたどる王国の圧政に苦しむ民衆は、賢者アレスの指導のもと、解放軍を組織し、王国に反旗をひるがえす。後世、革命戦争と呼ばれる内乱の勃発であった。勝利した革命軍によって議会制を柱とした大陸初の共和制国家「イシュタリア」が誕生したが、賢者アレスは戦後いずこへか姿を消してしまった。

15年後、新たな動乱の影がイシュタリアを包み始めた……。

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS™

～失われた古代文明～

●コナミ●11月27日発売●4,800円●シミュレーションRPG●１人プレイのみ●全年齢推奨

ラドー・マークス

28歳の屈強の船乗り。海賊に仲間を殺され、酒に溺れた日々を送っていたが、アッシュ達との出会いを機に再び立ち上がる。無頼の徒を気取っているが、実は義理人情に厚い熱血漢。

キース・バルドー

イシュタリア警備兵団第16小隊のメンバーで、剛勇無双の巨漢。27歳という若さながら、常に冷静沈着で、状況を的確に判断した言動は激情にまかせて先走りがちな仲間の頭を冷やす役割を果たす。

ホルクス・ターナー

エリナの教育係として、幼い頃からエリナの面倒を見てきた老人（まだ65歳だが）。闘いは苦手だが、エリナに振り回されるかたちでアッシュ一行に加わる。保守的な性格で、伝統や格式を重んじる。

リーン・シヴァ

旅の女傭兵。苦戦するアッシュ達に助太刀し、以後行動を共にするようになる。腕は確かだが、どことなく陰があり、自らを危険にさらすような無謀な闘い方を好む22歳。

VANDAL HEARTS ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

ゲームの流れ

ヴァンダルハーツは、物語の流れにそってワールドマップ上を移動していきながら、街を訪れて情報を収集したり、戦闘シーンへと突入していく。そして、数々用意されているイベントは壮大な物語を盛り上げるのだ。

イシュタリア地図

ストーリー

戦闘

街

解説 このゲームの流れは、大きく分けて4つ（ストーリー、戦闘、街、ワールドマップ）によって構成されており進展していく。基本的な流れとして、ストーリー（前劇）→戦闘→ストーリー（後劇）→街、となるが、ストーリーによってはその流れの前後が異なることもある。ワールドマップの移動先もストーリーにそって出現するので迷うことはない。

街での行動

ストーリーが進むにつれて、ワールドマップ内に街（村）が現れる。街の中では右のような行動がとれるが、中には強制的にイベントが発生することもあるので、自由な行動がとれる場所とは認識しないほうが無難である。街中でとる行動は主に次の戦闘に備えての下準備になってくる。武器や防具といった戦闘力の強化や回復アイテムなどの補給は欠かさず行いたい。また、酒場は重要な情報収入源だ。

行動	内容
移動	主に、ショップ、転職、道場、酒場などに移動。
持物	アイテム、武器、防具の装備や交換をする。
ステータス	自軍ユニットのステータス情報を表示する。
設定	文字速度、サウンド、カメラの設定を変更。
セーブ	現在の進行データを記録、保存する。
ロード	保存された記録を読み込みゲームを再開する。

どうなる？サターン版ヴァンダルハーツ

以前の特報でお伝えした開発チームの言葉を覚えているだろうか。それによると、サターン版の「ヴァンダルハーツ」には、プレイステーション版にはなかったオリジナルマップの追加や、カーソルの形を見やすいものにするといった細かいリニューアルが施されるという。残念ながら、まだその部分をお見せできないのだが、今回の記事の写真はすべてサターン版のものなので、その移植度のほどを、まずは吟味していただきたい。

第1章の物語をチェック！

神光紀1254年 ギルバレス島

とある遺跡の大広間。重々しい扉を開け、数人の兵士と指揮官らしき人物が部屋へ入る。その指揮官の男は祭壇に置かれた物を手にした。その瞬間、祭壇から眩いまでの閃光が放たれ始めた……。

この人物は一体誰なのか!? そして祭壇に置かれていた物とは!?

山賊の谷

行商人風の3人の人物が谷に差し掛かった時、木の陰からさっそうと男達が現れ、瞬く間に3人を取り囲んだ。どうやら彼らは、この近辺に根城をはり、旅人から金品を奪う山賊のようだ。山賊の1人が3人に襲いかかろうとしたその瞬間、3人の中の1人から閃光が放たれ、山賊はその場に倒れ込む。次の瞬間3人は服を脱ぎ捨て正体を明かした。彼らはイシュタリア警備兵団第16小隊のアッシュ、キース、ホセと名乗り、残りの山賊達に闘いを挑んでいった。

考え事をしているアッシュ。そろそろ山賊達の仕事場に到着するぞ。

首都シュメリア

山賊を捕まえてみると、その頭は2カ月前に捕まえたはずのズー・ガッハであった。「自分の価値を認めてくれるお方もいるんだ」と彼は言う。その事実に怒りすら覚えないアッシュ一行は、首都シュメリアへと帰還した。

ドイル地区

警備兵団本部へ山賊討伐の報告を終えた一行は一時の休息のため酒場へと向かう。そして酒場を出ようとした時、人々が騒ぎ始めた。どうやら暴動のようだ。一行は暴動が起きているドイル地区へ急いだが、そこには先行部隊が到着しており暴動は鎮圧されたかのように見えたが。

挑発的な態度のケイン。彼はエリート戦闘集団「クリムゾン」のリーダー。

VANDAL HEARTS
ヴァンダルハーツ
～失われた古代文明～

戦闘の流れ

ヴァンダルハーツの戦闘シーンは臨場感あふれる３Ｄフィールド上でテンポ良く、さらに細部にまで凝った演出も加わって展開される。敵を討つ爽快感、魔法による大迫力の攻撃シーンは、見る者とプレイする者すべてを魅了する。

グリグリ画面が回転する。

条件表示
そのステージの勝利／敗北の条件。勝利条件には「敵のせん滅」が多いが、中には特定の敵を倒すまでのターン数の制限、破壊対象物の限定条件などもあるので、各面で必ず確認する必要がある。

戦闘シーン
戦闘はターン制で、自軍と敵軍が交互に行動を起こしていく。ターン内での行動に順序はないが、要領良く侵攻していかないと後々困ることにもなりかねない。じっくり作戦を練り的確な行動を心掛けよう。

作戦失敗
敗北条件を満たしてしまうと、その時点で作戦は失敗となる。

作戦成功
勝利条件を満たすと、その時点でステージクリアとなる。

マネー清算
ステージクリア後、マネー清算が行われ、そのステージで倒した敵の数によって獲得できる現金が変化する。戦線離脱した（敵にやられた）自軍ユニットがいる場合、その分収入がマイナスされてしまう。

戦闘画面

戦闘画面となるフィールドには、下記のような障害物や仕掛けとともに敵が配置されている。また、自軍ユニットも強制的に特定の場所へ配置されることになる。そして、作戦が開始されると、まずは自軍のターンから始まり、先手を打つことができる。ここでプレイヤーがとれる行動は大きく分けて2つ、カーソルを自軍ユニットに合わせたときの「行動」と、それ以外の場所にカーソルを合わせたときの「各種設定」だ。敵軍ユニットにカーソルを合わせれば、そのユニットのレベルやヒットポイント、属性などを見ることができる。戦闘に必要なデータはすべて表示されるので、ターン内に確認せよ。

メイン

ステータス

宝　箱
アイテムが収納されている箱。箱に直接攻撃を加えることで中身を入手することができる。

スイッチ
そのステージ内にある仕掛けを動作させる装置。ユニットを上に乗せ探索することで起動。

ブロック
ユニットを隣接することで押し動かすことができる。進行ルートの確保などが主な使い方。

岩　石
隣接することで押せ、その方向へ転がっていく。接触したユニットはダメージを受ける。

使いやすく設定する

戦闘シーンではさまざまな視覚的な変更が行える。その設定はカーソルをユニット以外に合わせてボタンを押したときに開かれるウィンドウ内の、「ズーム変更」や「設定」で変更可能となる。ズーム変更には近～中～遠距離の３通りの項目があり、その言葉どおりに画面がズームする。敵軍が広範囲に点在している時には遠距離、肉弾戦が始まった場合には近距離、などといった使い分けができる。設定内ではカメラ設定をダイナミックかフィックスに設定できる。また、ＲとＬボタンでマップ視点を回転させることもできる。

システムコマンド

３Ｄフィールドは起伏が激しいので、こまめな視点切り替えがとても重宝する。

王宮跡

クリムゾンのケインが残虐な手段で暴徒を鎮圧し、暴動騒ぎは一応の収拾をみた。その惨劇の翌日、警備団本部に呼ばれたアッシュは、若手議員のドルフ・クワイヤーという男に極秘任務の遂行を依頼される。依頼を受けた一行は、その目的地であるギルバレス島へ向かい始める。王宮跡に差し掛かったとき、「引き返せ」という謎の声がこだました。

謎の声を無視して王宮跡に入り込むと、ストーンゴーレムが現れた。それを破壊すると今度は……。

なんとゴーレムを呼び出したのは一人の少女であった。

ヘル・シュバイツのたくらみ

改革派として国民の注目を集めているドルフは、ケインの父であり国防省長官であるヘル・シュバイツとつながっているようだ。ケインは強引に拘束したクレイマール伯に拷問をかけ、何かの情報を聞き出そうとしていた。彼らのいうギルバレス島には一体何があるのか。

ドルフには裏の顔があったようだ。

ライン大橋

誤解していたエリナを説得した一行は彼女を仲間に加え、先を急いだ。山あいの大きな橋に差し掛かろうとしたその時、山賊達が現れた。山賊は橋を爆破し、一行の逃げ道をふさぐ。後戻りのできないアッシュ達に山賊達が襲いかかる。
山賊達との闘いに押され気味の一行の前に、弓を使う１人の女性が助太刀に現れ戦闘に加わった。山賊を討伐したあと、彼女は傭兵であることを明かし、用心棒として雇ってほしいと言ってくる。

狭い橋での戦闘シーン。ぐずぐずしていると、落ちていく橋と心中するはめに……。

次のページへ続く

VANDAL HEARTS ヴァンダルハーツ ～失われた古代文明～

戦闘システム

ターンで制御される戦闘システム。敵軍の状況やマップの位置関係によって、今後の行動パターンもさまざま考えられる。その判断材料として必要なのが戦闘システムになる。攻防の仕組みを把握して侵攻を円滑に進めていこう。

戦略を練るのが、また楽しい。

属性とその相関関係

自軍敵軍に関係なく、ユニットには必ず属性が設定されている。属性は大きく7種類に分類でき、それぞれに得手不得手の相手、つまりは相性のようなものが定められているのだ。これを知っていると知らないとでは、ステージクリアの難度さえも左右する結果を招くことにもなりかねない。自軍ユニットの属性を把握することはもちろん、敵軍ユニットの属性も考慮しながら戦闘をこなす必要があり、それはステージ攻略の策を練るための重要な判断材料になる。

自軍ユニットの属性は最初から決定しており、転職（後述）することでそれを変更することも可能だ。ここでは、属性の種類とその相関関係をまとめて紹介する。

属性	説明
戦	[戦士] 攻守ともにバランスのとれた部隊の主戦力ともいえる存在。
甲	[装甲兵] 機動力に欠けるが、物理攻撃に対する攻防力が高い。
魔	[攻撃魔法使い] さまざまな攻撃魔法を扱えるが、物理攻撃に弱い。
聖	[回復魔法使い] さまざまに回復魔法を扱えるが、物理攻撃に弱い。
弓	[弓兵] 弓による遠距離攻撃ができる。魔法を使うことはできない。
飛	[飛兵] 機動力が高く、敵ユニットを飛び越したり水上の移動も可能。
武	[武闘家] 攻防力、機動力に優れており、補助魔法なども使える。

戦・武
「武」は「戦」に近いがやや弱い

魔・聖
「魔」「聖」は魔法攻撃に強い

甲
「甲」は魔法攻撃に弱い

飛　弓

攻撃手段とその特徴

物理攻撃

物理攻撃とは装備している武器で直接ダメージを与える攻撃のこと。魔法使いや弓兵以外はこの攻撃手段を用いて敵にダメージを与えていくが、その場合、相手の背後から攻めたほうが与えるダメージが高く防御もされにくい。

属性を見て、相性を確認したらできるだけ背後へ回ってから攻撃する。基本だ。

正面から攻撃

敵の防御力の影響を最大限に受けるため、ダメージは少ない。

側面から攻撃

正面よりは与えるダメージが大きい。最低でもこの状態で。

背後から攻撃

最も高いダメージを与えられる状況。常にキープしたい。

間接攻撃（弓）

弓兵の利点は遠距離から間接的に攻撃でき、反撃を受け付けないことだが、弓を持つ敵には反撃を受ける。

便利な遠距離攻撃。高低差も関係してくるので高い場所から放つとより効果的だ。

間接攻撃（魔法）

魔法には攻撃、回復、補助の3系統がある。使用にはMPを必要とするので乱発はできない。

デモ画面からサラマンダーの魔法。魔法は効果も絶大で演出も派手。爽快の極み。

アッシュの過去とエリナの過去

王宮跡で知り合ったエリナは、当初アッシュたちのことを、父であるベラスコ将軍を反逆者に仕立て上げようとする輩だと思っていたらしい。そのため王宮跡でゴーレムをけしかけてきたのだ。

ライン大橋の山賊を討伐した一行は、その地にキャンプをはる。川辺でオカリナを吹くアッシュのもとにエリナがやってきて、自分は養女であることを彼に明かした。15年前の戦災孤児だった彼女は、ベラスコ将軍に拾われ育てられたという。そんな彼女にアッシュも、裏切り者の戦士として不名誉な死を遂げた父のことを話した。2人は似たような境遇で生き抜いてきたのであった。

アッシュ：
「信頼するもなにも、死んじまったんだ
・・・15年前の革命戦争でね。

エリナ：
「あら、あなたはお父様の事を
信頼していないの？

港町ポーツ

ギルバレス島に渡るためには、このポーツという町で船を手に入れる必要があった。酒場で船乗りのラドーという人物の話を聞いた一行は、さっそく彼の家に行き、船を貸してほしいと頼み込んだ。しかし、弟と仲間を海賊レッドドラムに殺されて以来、彼は船を降りてしまった。それでも何度も頼み込むアッシュ達の信念に負けたのか、彼は条件つきで船を出してくれた。

酒場はやっぱり要チェック。なにかと情報が集まっているぞ。

死の砂丘

船乗りラドーが出した船を貸すための条件とは、なんと町の近くにある砂丘に住みついたモンスターを退治してくることであった。ここで引くわけにはいかないアッシュ達は、船を入手するべくモンスター退治へと出かける。砂丘には何本もの触手を持つ巨大なモンスターが姿を現した。

デスアントを倒せ！

アッシュ達の力を試したいのか、モンスター退治の条件を出す。

今までと違う形の敵。何本もの触手と本体が同時に攻めてくる。

デスアントを倒すと約束どおり船を出すラドー。義理堅い。

支援効果

敵の背後から攻撃を加えるという基本概念に加えて、もう1つ重要な要素が存在する。それがこの支援効果だ。
支援効果とは、自軍ユニットが敵に隣接している場合に自動的に発生する効果で、主に攻撃力の増加が望める。隣接するユニットに条件はなく、戦士でも魔法使いでも自軍ユニットならなんでもよい。支援効果を受ける側は、物理攻撃と間接攻撃(弓)がその対象となる。敵に攻撃を加えるときは支援効果の得られる標的から狙うことも、戦闘時のセオリーとして頭の片隅にしまっておこう。逆に敵でもこの効果は有効なので囲まれないよう注意が必要だ。

支援効果＋1	支援効果＋2
支援効果＋3	支援効果＋4

●=味方　●=敵

支援効果と背後からの攻撃が重要だ。

逆に敵に囲まれたときは最悪。

地形効果

現在位置している地形によって防御力が変化する地形効果もある。なるべくならこれも戦略に加えたい。

平地より草地、草地より茂みの方が防御力は高い、といった具合になる。

ステータス異常について

敵の特殊な攻撃や魔法によってマヒや毒などのステータス異常が起こることもあり、ダメージを奪われる。

いずれ回復はするのだが、回復魔法によって手早く治療することをオススメする。

レベルアップについて

自軍ユニットは敵に攻撃をする、または魔法を使うことで微量だが経験値を得ることができ、その経験値が一定量（数値上では100）溜るとレベルが1上がる仕組みになっている。経験値を稼ぐことは、ユニットの強化につながるが、欲張って稼いでも情勢を悪化させるだけだ。常に冷静な判断力のもと作戦を遂行しつつもバランス良く経験値を稼がせることが大事。逆にクリアの兆しが見えてきたときは弱いユニットから順に稼がせよう。

経験値は大事だが、それに目がくらんで気づいたら敵に囲まれてました、じゃマズイぞ。

クラスチェンジについて

大幅な戦力アップが望めるクラスチェンジ。レベルが10、20に達することで、街の転職道場でクラスチェンジが行える。主人公が特殊なクラスチェンジをする他は、LV10で2つ属性のどちらか一方を選択し、さらにLV20ではその上位クラスへと昇進できる。LV10でのクラスチェンジが最初で最後の属性変更の選択となるので、パーティーの総戦力を考慮して後々困らないよう転職する必要があるぞ。バランスを重視することが無難だが……。

街の転職道場でクラスチェンジが可能。よく考えて転職しないとあとで後悔するぞ。

生き抜くための心得

ここまでの記事はPS版をもとに記してきたが、サターン版ヴァンダルハーツでは細かいリニューアルがあるため、戦闘のセオリーももしかしたら異なるかもしれない。しかし、このヴァンダルハーツを含めたすべてのシミュレーションRPGに言えることは、そのゲームのシステム(ルール)を把握し、有利な情勢にするべく努力をすることで道が開けるということだ。それをヴァンダルハーツに当てはめると、まず敵軍ユニットの行動パターンを熟知すること、攻撃するときはその方向と支援効果を活用すること、そして先の展開を考慮して行動することになるだろう。

PS版のヴァンダルハーツの敵軍ユニットの行動の特徴として集中攻撃があった。サターン版ではどうなるのだろうか。

ガダル海

港町ポーツで船を入手した一行は、ギルバレス島を目指してガダル海へと出た。しかし、航海直後この辺の海を荒らしていると噂の海賊レッドラムが現れ、こちらの船にハシゴを降ろしてきた。逃げ場の海での海賊達の強襲、ラドーを仲間に加え、一行は剣を取るのであった。　そして、激戦の末なんとか海賊達を討伐した彼らに衝撃的な事実が襲いかかる。なんとレッドラムはラドーの弟であった！

海賊レッドラムの襲撃！

この辺の海を荒らす海賊。ラドーの弟もコイツらに殺されたと言っていたが……。

ラドーとレッドラムは兄弟!?

幼い頃から兄に憧れていたレッドラムは、道を踏み外して海賊に…。そして、兄ラドーの仲間をも手にかけてしまった。彼は兄によって殺されることを望んでいたようだ。

いよいよギルバレス島へ！

何かを企んでいるヘル・シュバイツと、それに共謀するドルフの目的とは一体……。また、とある遺跡で何かを見つけ、それ以後、消息不明となったベラコス将軍の行方は……。そして、これから向かうギルバレス島に隠された謎とは……。こうした、いろいろな布石を残し、第1章は幕を下ろす。ここまでは壮大な物語の序章に過ぎない。父を追うエリナの今後は、傭兵として仲間に加わったリーンのおかしな動向、闇でうごめく強大なる力の正体、そのすべてはこの先の章で徐々に明らかとなる。

I
The prospect is gloomy.
動乱の予感

完
END

TGL
TECHNICAL GROUP LABORATORY

SEGA SATURN

輝く海に、ときめきが駆け抜ける。

―少年の日々を忘れない、あなたのために―

もう二度と戻ってこないもの。
だからこそ、とっても大事で、かけがえのないもの。
それが「少年の日々」とはいえないでしょうか。
あり余るほどあったのに、それでも全然足りなかった時間。
はるか遠くを夢見て、想像の翼を広げた、あの瞬間。
仲間たちと見知らぬ土地へと繰り出した日々。
この「ティルク」は、そんな〝想い〟を忘れない、
あなたのための、シミュレーションRPGです。
どこまでも広がる、青い空と海。
そこには、どんな冒険が待っているのでしょうか？
さあ、ゆっくりと瞳を閉じてください。そして、耳をすましてください。
あなたのための物語が聞こえてくるでしょう。

TILK ティルク

～青い海から来た少女～

シミュレーションRPG **11月発売予定** 定価6,800円（税別）

TILK発売記念キャンペーン

セガサターンソフト「ティルク」同封のアンケートハガキをお送りいただいた方の中から、抽選でA賞、B賞いずれかをプレゼント！

A賞 富士フィルム新システムカメラ
エピオン10　10名様
話題沸騰のAPSカメラ！
キミの思い出を鮮やかに撮ろう！

B賞 TGLオリジナルテレホンカード
200名様
当社ソフトのオリジナルテレホンカード。
どれが当たるかはお楽しみ…？

応募締切：'98年2月28日（当日消印有効）　※発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

■インターネットのホームページもご覧ください。（特典あり） http://www.tgl.co.jp

夢色くらぶ会員募集！ TGLのファンクラブです。入会金1,000円、年会費3,000円です。
お申し込み・お問い合わせは「夢色くらぶ」係まで！

企画・開発・販売 株式会社 テイジイエル
本社／〒530 大阪市北区松ヶ枝町1-3 高栄松ケ枝ビル TEL.(06)353-0651

KOEI®

SEGASATURN

日曜夜まで待ちきれない……。

大河ゲーム。

毛利元就

誓いの三矢

英傑伝シリーズ

毛利一門の波乱の歴史をドラマティックに描くシミュレーションRPG、ついに登場。
その偉業を支えた一族の結束、敵に回った人間との因縁の対決、複雑な人間模様と
巻き起こる合戦の数々——。毛利家三代にわたる壮大な物語が、今、始まる。

●10月2日 発売 7,800円

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®

〒223　横浜市港北区箕輪町1-18-12　TEL.045-561-6861㈹

SEGA SATURN

鉄人、立つ。

御意見無用

御意見無用
Anarchy in the NIPPON

エスケープ、受け身、ガード崩しなどこだわりの格闘システムはもちろん、
自らキャラクターの動きを編集できる「格闘編集」機能など新要素も満載!
キャラクターデザインに漫画家「加瀬あつし」(週刊少年マガジン「カメレオン」連載中)を起用!
コギャル、ヤンキー、サラリーマン、主婦!
まさしく御意見無用なキャラクターが繰り広げるアナーキーな戦いを堪能!

10月2日発売予定 希望小売価格 5,800円(税別)

3D格闘を極めし4人の鉄人が創り上げた、こだわりの対戦格闘ゲームがついに登場!

新宿ジャッキー、池袋サラ、ブンブン丸、柏ジェフリー。(写真)
企画・制作・監修をあの格闘ゲームの鉄人たちが担当。
理想のシステムとは!? 対戦格闘の面白さとは!?
格闘ゲームを知り尽くした彼らの答えがここにある!

KSS
Media Entertainment Company

株式会社ケイエスエス ©1997 KSS
〒141 東京都品川区西五反田1-21-8
ユーザーサポート 03-3779-0311 受付時間 月～金11：00～17：00(除く祝日)

SEGASATURN

あなたに会いたい ———。

幼い頃から転校を繰り返してきたあなたに、
ある日届く差出人の名のない手紙。
「会いたい……」
たった一言に込められた切ない想い。
忘れかけていた12の思い出を求める
あなたの旅が今、始まります。

9月生まれ＊綾崎若菜

10月生まれ＊遠藤　晶

11月生まれ＊松岡千恵

Sentimental Graffiti

恋愛シミュレーション
センチメンタルグラフティ
近日発売予定

育成シミュレーション

卒業S Graduation S

9月25日(木)発売
希望小売価格 **6,800円** (税別)

『卒業S』
スペシャルBOX登場！
限定40,000本に清華学園の
生徒手帳と校章が付いてくる！

一番大切な刻だから、キミの側にいてあげる。

InterChannel
NECインターチャネル株式会社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-2-5
アミューズメントグループ　ユーザーサポート受付 (03)3293-7008 (月〜金曜日：午後1時〜6時：祝日、休日をのぞく)

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

9月5～7日の「東京ゲームショウ'97秋」は人・人・人でしたね～。会場でお気に入りのゲームは見つかったかな？これからガンガン新作ソフトが出てくるから今から楽しみ。うれしい反面、財布の中身は……。ひゅるるーと木枯らしが吹いたけど、気を取り直して今週もGO！

●サタマガを創刊当時から買っていながら、読者コーナーに投稿することができなかった。が、勇気を出しとうとう初投稿することに。これからはどんどん投稿するので、編集部のみなさんよろしくお願いします。

（山梨県　アンコクジュニア）

祝！ 初投稿。なんかういういしくていいな～。今後も投稿待ってるよ！

●サタマガVol.31を買ったら「LETTERS PARK」ページの上の部分が袋とじになっていた。カッターで切るとき、なんかドキドキした。

（神奈川県　みるきぃぷりん☆）

そうそう、袋とじってなんかドキドキするんだよね～って、その本は乱丁っすね（思わず自分の本を確認してしまった）。乱丁、落丁、その他もろもろの事故本ってプレミアついたりすることもあるそうだから、200年ぐらい経ったら価値が出るかも？

●うちの兄は格ゲーで負けると、コントローラを噛んだり、物を壊します。だから、うちのサターンにはくっきりと兄の歯形が……。どうにかならないでしょうか？（愛知県　虫）

サターンを噛むとはなんとグレイトな兄。そんなグレイトな兄に対処するにはこれしかない！「サターンにカラシを塗る」。その前にサターンが壊れそうだけど……（無責任）。

●今日、今年初めてスズムシの鳴声を聞きました！ あつい、あついとばかり思ってたけど、確実に季節は移り変わっているんですね。しみじみ……。でも、鳴かないと、スズムシってゴキとそっくりだよねん。

（埼玉県　THOHR）

秋ですね～、しみじみシジミ。鳴声でごまかしているけど、スズムシって本当にゴキと……（名前も言いたくないくらい嫌い）。

●一生に一度だけ、学校の校庭に足で、ドラえもんの絵を描いたいッス。ハイ…。（神奈川県　米満YUKARI）

そのドラえもんの大きさによって実現度が違うと思うぞ。校庭一杯のドラちゃんなのか、校庭にひっそりと花咲くドラちゃんなのか。でも、なんでドラえもんなの？？？

●母が私の愛するカプコン様のことを「カップコーン」と言った。母よ……ポップコーンじゃないんだから。

（愛知県　江ヶ滝さき）

両親のマジボケに、ぎゃはははって笑った後に、「私はこの人たちの血を引いて……」とちょっと暗～くなることってあるよね。

●サタマガが安くなったということは、私のネタの価値も下がったということでしょうか？

（神奈川県　阿曽アキヒロ）

……。はっ。ちょっとまてよ。ということは、ライターの原稿料も……。なんちゃって。クオリティもアップ、ページもアップで下がったのは値段だけというのが正解。

◆たまご焼きは絶対甘く！　しょっぱく!!　のコーナー

●甘くて、甘くて、アリの湧く？くらいなのが好きだー！俺は甘党だよ。虫歯もできたよ（笑）。それでも甘いたまご焼きを止めることはできない……。それほど旨いのだよ！

（愛媛県　海の魔王）

●やっぱりたまご焼きはしょっぱくなくちゃね。塩にちょっとしょうゆをたらすのが、も～う抜群に激ウマ。

（千葉県　松本コアラ）

●僕の実家では、たまご焼きにわさびを入れます。養家ではねぎ、婚家ではのりを入れます。これ本当っ!?

（大阪府　GUY神）

番外編

●たまごっちより、ゆでたまごの方が好きだ。

（北海道　グレートちゃぶ台）

●我が家の卵焼きは2パターンあります。学校の弁当用で、味のまったくない黄色い物と、遠足の弁当用のものです。こいつはかなりゴージャスでほうれん草とねぎを小さく刻んだものが中に入っていて、味は砂糖多めの甘いやつです。どちらもウマイです。母いわく「遠足はオカズ交換とかするでしょう」とのことでした！

（青森県　椿好桜）

甘い派としょっぱい派、ほぼ同数ぐらいでした。なかには、GUY神くんのようにバラエティに富んだたまご焼きの家庭も！ どのハガキも情熱入っていて熱かったっす。グレートちゃぶ台くんのは別に「たまご係」じゃなかったけど、「ゆでたまごが好き」という言葉でたまご行きに。

「我家の味」はこれからも募集するよ！ 我家の味が一番ってことを熱烈にアピールしてちょ。さて、秋は新作ラッシュ。お金がない人、時間がない人、うずうずしちゃうソフトが盛り沢山！ 迷ったときは、サタマガを読んでいい買い物をしてね。

愛知県／酔いどれ爺

こういう人達がたむろしている編集部っていったい……。手の皮剥けるまでやるな！

栃木県／あづま公正

じつは最近気づいたのだが……、このイラストって土星人だったのか？　合掌。

あの人は今…

東京都／瀬死之鯉

VOL.32の平田さんの質問にご本人からメッセージが!!　本当に瀬死になっていたのね！

愛称募集♥

上部のツルツル頭の人の愛称を募集しています。けっこうおハガキいただいたんで、次号あたりで紹介しようかなっと。サターンソフトはだれの手に!?　いちおう投票形式にしたいな～と。組織票アリアリ（笑）。もちろんギリギリまで応募も可能。なんでもあり!!　どんどん投稿するべし!!

COMIC PLAZA

東京都／川田光一

古来よりTVだけ切って親をやり過ごすのは常套手段であった。その現在形ナリ。

千葉県／ジンクス

そしてこれが発展形。偉いぞ、強いぞ、リアルサウンドはボクらの味方だね!!

東京都／クレイジーじじい

欽ドンっつーか、どう見てもこの親父ドリフ。こんなカワイイ娘をどうやって……。

神奈川県／ウッディ

キミ独特の世界観がイイ感じ。ところで最終話のハガキだけ見当たらない。なぜ。

LOVE²愛してるかい!?

黒澤様へ～憧れる下っぱより～
大分県／サムライもどきになりたい
～in　ラストブロンクス

僕は初めて木刀もどきを扱う対戦格闘ゲームのキャラクターに会ってしまった。そう、六本木野獣会の黒澤さんだ。自己紹介をすれば、話は早くなる。僕は山に囲まれて育った多分普通の中学生だ。特別に好きなのはゲームと愛用の木刀。自分は3・4年くらい前の夏に出会ったこいつを使って独学で剣術を作ってきた。まだ自信はない……というよりも腕はたたないが、ようやく動きくらい出来るようになった。しかし、この頃気になりだしたことがあった。「この努力に意味はあるのか？」そう思いだした自分は、どんなに未熟でも努力だけはしてきたつもりだ。しかし大人になるとこの努力が無駄になるどころか、努力さえもできなくなるという。それは悲しすぎる……。しかし黒澤さんは違った。片手で刀を振るんだ。僕もまねた。腕の筋肉全開で、空気のうなりがいつもと違う。破壊だけを求めてきたんじゃないけど、黒澤さんのおかげでわかった。自分の今の型にはまらず続ければいい。大人になったって、やれないと決まったわけじゃないんだから、たとえ役にたたなくても大丈夫。型は全然違うけど、黒澤さんはまるでサムライなんだから……。
まだ僕は木刀を離さないつもりだ。黒澤さんが僕の中から消えるまでは。
──人は、命懸けで闘う男の中に「サムライ」を見るのだ。なんてね。

LOVE LOVEリオンさま
群馬県／高橋富士美
～inバーチャファイターシリーズ

私はあなたのことを考えると夜も眠れず、朝起きられません。あなたのことを考えると食事も喉を通らず、空腹による吐き気をもよおす程です。例え母があなたの写真を見て「ヒモになりそう」って言ってもかまいません。あなただったらヒモだろうが帯だろうがなんだろうがかまわないのです。いつか私と一緒に、USAのアイダホ州でポテトを育てましょう。
──ヒモに見られてよかったじゃん。ホモよりはマシでしょう。多分。

どきどき♡懺悔室

ハ～イ、今日も元気に懺悔しちゃおう！　お姉さんが聞いてアゲル♥

☆友人が学校にときメモの詩織ちゃんZIPPO（ライターね）を持ってきており、メチャクチャくやしくて先生に「アイツ、ライター持ってきてます」とチクってやった。次の日、そいつの名が掲示板に貼られてた。ごめんな。（じゃすまねえよな）
（千葉県　三戸華乃介）

ヤキモチ焼きちゃんなのね。お友達にはときメモのお菓子（タブレット・300円）でも買ってあげましょ。

☆この前、友人がサターンを買いたいと言ってきたので、一緒に買いに行き、そして購入。だが欲しいソフトがなかったので、他の店に行った時に悲劇は起こった。こっちの店は2千円も安い。しかもクールパッド付き。友人はなにも言わなかった……すまん！　マジでオレを許してくれ！　（福島県　ゲー天と弓使い）

よくある話だけど損しちゃったわね。お友達の誕生日にデス様でもプレゼントしてあげたら……さらにサターン不審になっちゃうから絶対ダメよ。

☆「Gソニック」という針鼠ゲーがあるのを、つい最近になって知った。ごめんなソニック。もう俺ファン失格だ。　（神奈川県　小宮重喜）

Gショックみたいで紛らわしいわね。そんなアナタは罰として全員プレゼントのソニックテレカ5枚購入。

☆小沢君へ……今だから言うけど、君と交換したシール、ロッチだったんだ。ごめんね。気づかない君も悪いんだよ……。
（愛知県　バントライン）

懐かしいわ、ビックリマンシール。昔「ロッテ」のパクリで「ロッチ」というメーカー名？の入った偽物が大量に出まわったのよ。気づいてない小沢君は時代の生き証人。素敵♥

電脳買物少年・少女

まずはツインスティックネタから。

☆この前、ツインスティックを買った。1500円位でもちろん新品。カチャカチャなるのがいい。さっそくプレイして、ハードでやっとクリアした。買ってとっても良かった。しかし、置く場所に困る。
（静岡県　わか）

買う時はワクワクだけど、家に持ち帰って我に返る……正に衝動買い。

☆近所の店の売れ残りのツインスティックを格安で手に入れた！　3カ月前から「評価あまり良くないよね」と「ツインスティック売れないでしょ」とか言ってたかいがあった。（笑）苦労？　のかいあって、新品のツインスティックを600円で買うことに成功した！　次の狙いはモデムセット！　1000円になるまでがんばるぞ！（笑）　（愛媛県　海の魔王）

キミが頑張れば頑張る程、その店は赤字に!?　潰れない程度に頑張れ。

☆友人が「おもしろくなかったらオレが買い取るから」というので、彼の薦めるゲームを買ってみました。RPGだと言っていたのに、フタを開けてみるとボードゲームではないか！　彼は「おもしろいじゃないか！」を連発するだけで、結局買い取ってくれません。（神奈川県　阿曽アキヒロ）

そのゲーム自体がおもしければ別にいいけど、この文面から読み取るに……ダマされたね、キミ。残念賞。

☆雑誌の懸賞でサターン本体が当りました。ものすごい万馬券を取った気分ッス!!　これぞハガキマジック!?
（宮城県　KAZ丸）

50円が2万円。配当400倍は結構スゴイぞ。キミは最近、バイクでもなんでも「当てる」モノ得意やねー。

☆ゲーム3000円均一にサタコレが入っていた。あとリアルサウンドとかスレーヤーズろいやるとか、お得なのもあったし。　（三重県　泉姫）

サタコレは定価・税込みで2940円なんすけど……他のはお得でイイが。

こ・ん・な・のいやだぁ〜!!

ここは「こんな○○があったらイヤだ！」という心の叫びを箇条書き、かつおもしろおかしくネタにしちゃうコーナーです。毎月お題を決めて募集するテーマ部門と、自分でお題を決めてやる自由部門があります。現在募集中のお題は、右のカコミを参照。今回は自由部門＋αでお送りします。変わらず盛り上がってます。

◆こんなサタマガ投稿者はイヤだー！
→がすけつさんのカラダが目当てで投稿している男
→毎回、牛乳パックで作ったハガキで投稿
→「東かんなの放課後くらぶ☆」に投稿したいがためにモロッコで性転換
（神奈川県　みるきぃぶりん☆）
—「そこまで根性入った奴なら歓迎しちゃる！」（かんな）とのことです。

◆こんなラストブロンクスはイヤだ！
→キャラ選択時、黒澤でPK同時押し決定で金髪の黒澤が出てくる。
（愛知県　十六夜弥生）

◆こんな黒澤はヤダ!!
→実は東北出身
→けっこう涙もろい
→おばあちゃん子で甘えんぼ
→動物と話ができる
→ちゃんと夕方5時には家に帰る
→そしてキチンと手を洗う
→うがいも忘れない
→お小遣いが1日200円まで
→夜9時にはおねんねする
（茨城県　丈番仙）
—今週、黒澤ネタが多いのはなぜ？月末はだれが決めたか黒澤ウイーク。

◆こんなゲームはイヤだ！
→「花組対戦コラムス」に対抗して、黒之乃巣会のメンバーが、セガの有名パズルゲームで大暴れ
→その名も「黒之巣会対戦ぱくぱくアニマル」
（東京都　SKR）
—確かに両者共「喰うか喰われるか」の世界だしねー。ってないない。

◆こんなのイヤだ〜！
→バーチャガン対応の大戦略
→どうやってプレイする！
→エヴァキャラクターの3D格闘
→シンジのダウン攻撃「首しめ」
→定価のデスクリムゾン
→誰が買うか
（静岡県　まくろう）
—ん〜なんか最後に入ってるけどォ。きっと半額でも買わないクセにぃ。

◆こんな大神一郎はのび太だ!!
→隊員のシャワーシーンとの遭遇率がやたら高い。
→よくスミレにパパの友達を自慢される。
→よくカンナに物を永久に借りられる。
→実はマリアよりも射撃が上手い。
→あやとりはもっと上手い。
→LIPS選択の度に右手と左手で一人じゃんけんをするが、あいこ続きで時間切れ。
→「太正」を「犬正」と書き間違える。
→女の子よりもすもうが弱い。
→たまに家出する。
→口ぐせは「○○かしら」
→なにかと紅蘭の発明品を頼る。
→ていうかそれはコロ助。
（東京都　クレイジーじじい）
—相変わらず目のつけ所がシャープだね。でもカンナがジャ○アンてのは少々かわいそうな気がする……。

◆こんな恋愛SLGはイヤだ！
→このハガキは7月31日に出されたものです。
→テーマの受付け期間が過ぎている場合は捨てて下さい。
（和歌山県　うの助）
—じゃあ罰として、本題を載せずに用件部分だけ掲載。う〜ん意地悪。

●今週の努力賞さんたち●

福岡県／Go.

ヘボナイスな雰囲気は毎度のこと。が、この細かい書き込みはみごとナリ。

千葉県／よっしー太

ちょっとアレンジしてロジックパズルにもできそう。御苦労様でした。

東かんなの男子禁制!! 放課後くらぶ♡

突然ですが、先日の「東かんなのパチンコの腕前はベンツより上らしい」ってネタに関して少々。これは、パチンコで稼いだお金でベンツを購入したという「ベンツ小林」という芸名？　のパチプロがいるんですよ。TV・雑誌等に出てます。ま、私なんぞが氏より腕が良いハズはありませんが（笑）一応フォローしときます、ということで。んじゃ、お手紙紹介だよ！

☆盆休みのある日、出ないと評判のパチンコ屋に義父と共に出かけたダンナ。3時間後、元手ゼロから4万円を持って帰ってきました。最近、調子の悪かった初代サターンに変わり新しく2代目を購入。ソフトも数本、新しく買ってホクホクしてます。次に儲けてきたら、初代を修理に出します。ちなみに私は出産のため、NEWサターンに触れることもなく入院してしまいました。トホホ……。
（愛知県　大介のママ）
—御出産おめでとうございます！　妊婦はツキがあるって言いますから、その恩恵がダンナさん達に!?

☆先日、やーっとVF3、デュラルまで1コインでいけました。残念ながら奴には勝てなかったけど、ED見れて嬉しかった♥
（長崎県　北海勇魚）
—次はヤツを殺る!!　と。頑張れ。

☆私の周りの友達はゲームやらない人ばっかですが、唯一格ゲーを一緒にやってくれた先輩がいました。卒業されて以来まるっきり音信不通だったんですが、なんとすぐ近くのスーパーでバイトしてました！　わーいわーい。千穂子さん、また一緒に対戦しましょう。
（岩手県　沖田へばる）
—そうそう、周りに一緒に遊んでくれる人がいるといないとでは、ゲームする時間も違ってくるよね。引続き「ゲームにハマったきっかけ」募集します。じゃ、また再来週!!

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行コーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板－日常のふとした出来事を●PARK GALLERY－イラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室－懺悔したくなったらこちら●電脳買物少年少女－ショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊－コママンガはこちら●LOVE²愛してるかい!?－ゲームキャラに対するラブレターを●墨汁の叫び－筆で愛するキャラクターを表現●こ・ん・な・の・いやだぁ〜－こんなゲームがあったらヤだな●サターンユーザーの広場－サターンをとりまく環境について●ゲーマーの知恵－知ってるだけで役に立つ？　生活の知恵●心のともダチ－俺のソウルを熱く揺さぶる、そんなゲームを紹介してね●うわさは本当!?－ゲーム業界にまつわる噂話●教えまSHOW!!●東かんなの男子禁制放課後くらぶ－女の子だけの秘密の園だよっ●club EMPTY－がすけつさんあてのハガキはすべてこちらへ●上記レギュラーコーナーのほか、新コーナー案も募集中。いいアイデアがひらめいたら、すぐハガキに書いてレターズパークに教えてね。それでは引き続き、今週のLPをお楽しみください。

続編……だしてほしいな……

NiGHTS

今週の一番

PARK GALLERY

東京都／たくぼく
この絶妙なバランスがたまらないのだ。メルヘン(?)なタッチが最高。イメージとしてはクリスマスナイツかな？続編が早く出るといいね。

PSYLOCKE THE X-MEN

東京都／小村一人
とても色っぽいぞ、サイロック。やっぱ好きだってことが一番大切だと思うぞ。その愛情(?)がハガキに溢れているよ!!

青森県／TASHIMACCI
「元は取らないとな」なんて言い言葉なんだろう、久々に感激したね。そうは思ってもなかなかねぇ……。

THE HOUSE of THE DEAD

神奈川県／凶
このゲーム怖くって…。この人は撃ってもいいんですか？撃っちゃいますよーっ。

福島県／沙翁やすね
女性でもこのゲームの移植を喜んだ人は多いみたい。繊細なタッチがステキなイラスト！

千葉県／S・S
S・Sさんは体育祭かぁ。なつかしいのお。寝不足にならない程度にゲームしてね。

魔導物語

神奈川県／ガガガ
このハガキになんと11人！描くの大変だったでしょう。記録を伸ばしてちょうだいな。

島根県／ふがく
わたしの代わりに仕事してくれないかな。あくまでも天使でもいいから。迫力のペンタッチはさすがのデキだね!!

群馬県／タコ3
メットをかぶらんと危ないぞ。でも、2人の仲のよさが伝わってなんかヤケちゃうね。

TANDEM TOURING

千葉県／阿修羅吹雪
ラングリッサー4、もうクリアしましたか？かわいいキャラが多くてうれしいよね。

北海道／ナックルヘッド
原画のタッチがうまく出でグー。でももう少し濃いめのトーンの方がキレイに出るかも。

募集テーマのおさらい
「グランディア」
まだ募集してまーす！　すてきなグランディアのイラストをバンバン送ろう。

·INFORMATION·

◆投稿のきまり◆
●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。(文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。)スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。(カラーイラストは各ソフトのファンページなどで募集しています。そちらに投稿してみてね)。
●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。
●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／(ある人は)PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆
●今回のパークギャラリーのポイントゲッターは東京都／たくぼくさんに2ポイント、東京都／小村一人さん、島根県／ふがくさんにそれぞれ1ポイントです。いままでのポイント集計は前ページの「投稿KING　現在のポイント」を参照してね。

あて先ハガキも募集中!!

〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン
『L.P』○○○○係

宮城県／KAZ丸

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

—— PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

Vol.48

CM探偵局 森高の魅力満開！　キミはＴＶＣＦを見たか？

「森高」ＣＦの見所はココだ！

『森高千里がセガサターンで』の文字から始まる森高千里「渡良瀬橋／ララ　サンシャイン」のＣＦは、もう見ているかな？ 今回は、森高の魅力あふれるこのＣＦ制作のコンセプトを聞いてみた。

「森高千里さんというビッグタレントのソフトということで、いかに彼女の魅力を伝えるか。もちろんセガサターンのソフトだという点も、きちんとアピールできるような内容で考えました。ただしこのソフトの場合は、やはり森高さんのファンの心をつかむことに一番比重を置いていますけど」

まだ見ていない人は要チェックだ！

フカザワ提供情報コーナー 最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の２つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。内容の更新は毎週金曜日。このＪＯＹ ＪＯＹテレホンを聞けば、最新のセガサターン情報が入手できるぞ。ちなみに９月の第４週は、セガサターンの最新ラインナップ情報。忘れずにチェック！

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札　幌　011-842-8181
仙　台　022-285-8181
東　京　03-3743-8181
名古屋　052-704-8181
大　阪　06-333-8181
博　多　092-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606

セガの各部署の担当者が制作しているＦＡＸ ＣＬＵＢは、もちろんセガファンのための情報が盛りだくさん！ 「ゲームショウ緊急レポート」などの最新情報も入手できるよ。

近くのお店でチェックしよう！ ➡セガビデオマガジン

10月号は「全日本プロレス」「Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2」「Tactics Formula」「セツ風の島物語」「ロストワールド」他・収録。

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA インターネットも好評

ソニックチームの最新作「バーニングレンジャー」の情報を掲載しました。このゲームのプロモーションムービーは、ダウンロードしてご覧いただけます。また、ユーザー参加企画第３弾「ゲームファンリンク集」が今週よりスタート！ みなさんも、ご自分のＨＰとメールアドレスを、セガのＨＰに掲載しませんか？

フラッシュセガサターン

Vol.20収録タイトル（9月～）

〈プレイ可能〉
- シルエットミラージュ
- My　Dream～オンエアーが待てなくて～

〈ムービー〉
- 御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
- AZEL-パンツァードラグーンＲＰＧ-
- 新世紀エヴァンゲリオン・デジタル・カード・ライブラリ
- セツ風の島物語
- 桃太郎道中記

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

Tomoko Sasaki Presents

まなもおん

ささき ともこ

NO.7

今回は「てきとうまんがサターン君」特集です。夏休みのちょっとした思い出をお楽しみ下さい。皆さんのサターン君はお元気ですか？時にはくるくるまわして遊んであげないとね～ね！

前回カラー4コマを載せてもらった時なんと偶然にも私の大好きな花くまゆうさくさんとかわいい冬野さほさんの間に載っていたので私は狂喜乱舞して恐縮してしまいました。「おう～これはもったいなさすぎる」あの号は一生の宝物です。3冊も買いました。サタマガさん、ありがとう！　佐々木　朋子

ちいさな挫折感

影の努力

サターン君田舎へ1

サターン君田舎へ2

セガ広報日誌

食欲の秋、読書の秋、芸術の秋。みなさんはどんな秋を過ごしていますか？
我々セガ・パブリシティチームは、もちろん仕事の秋です！
これから年末までのビッグタイトル発売に向け、頑張りまっせ!!

南雲くん

ゲームショウで「サクラ大戦」の人気のすごさを再認識しました。

ゲーム関連の仕事をしだしてから9年近くになる。そんな中で数少ない“この人はスゴイ”と思った人に広井王子さんがいる。なぜかというと、とにかく話を聞いていておもしろい。それもワクワクさせるおもしろさは天下一品。また業界でもかなりの有名人なのに、偉ぶることなく僕にまで「お疲れさん」なんて声をかけてくれる。そして僕はますます“スゴイ人だ”と思ってしまうのである。

山崎2：53

それにしてもゲームショウは暑かった。3日間で2キロ痩せた。

東京ゲームショウで働きまくりました。「全日本プロレス　FEATURING　VIRTUA」の雑誌社対抗とユーザー対抗の2つのゲーム大会の実況をしたのですが、驚いたのがレベルの高さ。特に雑誌社対抗は、練習用に2日前にROMを出したばかりなのに、タイガードライバー91は出るわ、フランケンシュタイナーは出るわで、大技の嵐！　会場も重低音ストンピングの嵐で、とても盛り上がってよかった。ウィー。

新人ゲーマー奈美

私は、ゲームショウ以外のことを書こうかな？？？

…と言ってもまた、UFOキャッチャーのお話。ずっとずーっと、遊びに行けなかったので、とうとうガマンできず、給料日前にフラフラと出かけてしまいました。おかげで、精神的にだいぶすっきりしましたが、財布もずいぶんとすっきりしました。…その結果、財政難のどん底に陥り、路頭に迷うハメになった私に、南雲氏があたたかい手を差し伸べてくれました。ありがとう、南雲さん!!　ご恩は1週間忘れません!!

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）５F「セガサターンマガジン」編集部「セガプレス」係まで。

【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント

今回はコレ！

今週のプレゼントは『フラッシュセガサターンVol.19』を3名にあげちゃうよ。「AZEL」や「プリルラ」が遊べる、お得な体験版!!

SEGA PRESS番外編
「東京ゲームショウ '97・秋」セガブースレポート！

熱気あふれるゲームショウから、はや2週間。サタマガでも総力をかけてゲームショウのレポートをお届けしてきたが、今回のセガプレスでは、そのゲームショウを影で支えたセガのスタッフにスポットを当てて紹介しよう。

パブリシティチーム奮戦記

とにかく人、人、人。ゲームショウが開催された3日間、会場となった幕張メッセは、最新ゲームの情報を求めるゲームユーザーであふれかえったのだ。前日まで徹夜で準備をしたスタッフだが、その疲れを見せることもなく、ユーザーからの質問に答えるなど、働きまくり！

ソニックチームの最新作「バーニングレンジャー」をはじめ、期待作がプレイできるとあって、セガブースは連日超満員だった。

熱狂！ ワープ・オン・ステージ!!

ゲームショウといえばおなじみのセガサウンドチームライブ。ワープの飯野氏を筆頭に、瀬上氏や佐々木さんたちが熱いステージを繰り広げた。

光吉くんの飛び入り参加もあったステージ。全国縦断ライブツアーなんてやってほしいね。

光吉くん熱唱!!

ベース幡谷！

ギター瀬上！

キーボード佐々木！

ステージで ブース内で スタッフ奮戦!!

竹ちゃん

「広報日誌」でおなじみのパブリシティチームの面々も、ステージイベントでは司会として大活躍。とくにサッカー好きの南雲くんの「サカつく」トークショーはナイスでした。

南雲くん

山崎2：53

ショッパーくばります！

いつもニコニコ、ユーザーにはサービス、サービス！ ファン（？）との記念撮影にも快く応じるパブリシティチーム。この人柄が、セガの魅力なのかもしれないね。

記念写真撮ります！

押さないでね！

カルトクイズで竹ちゃん大活躍!!

ゲームショウ3日目に行われた「業界カルト・クイズ」には、我らが竹ちゃんが出場！ 見事、4位に入賞（出場4組中!?）。竹ちゃんいわく「SNKの高津さんとペアになったので、ここは関西人らしくボケ倒そうと相談した結果」なんだって。

「ボケ倒した」とはいっても、4位なんて、どんなカルトな問題なんだ!? 竹ちゃんが

ライブのあとはお片付けだ！

アレッ？どこかで見た顔が!?

サタマガ読者なら誰だかわかるよね。ゲームショウには、いろんな人が来てたよ。

みんな お疲れさま…

全ソフトの今がわかる！

セガサターンソフトデータバンク

—1994年11月22日▶1997年9月18日—

次々と発売されるセガサターンソフトの現状が一目でわかるこのページ。P.17の「セガサターン読者レース」のコーナーと併用すれば、ソフトの購入にも便利なはずだぞ。昔のソフトから最新のソフトまで、ソフト購入の際の参考資料にしてみてね。

データバンクの見方

【読者評点】セガサターン読者レースの全投票累計平均点です。規定の10票に達していないものは「—」で表示。【本誌評点】過去のセガサターンソフトレビューのコーナーでつけられた3人のレビュアーの平均点です。本誌の判断でゲームソフトとしてレビューしなかったソフトは「—」で表示。【対応等】の「18推」は18歳以上推奨に準じるソフト、「X」はX指定に準じるソフトを示しています。対応周辺機器の略記についてはP.254の「新作ソフト発売スケジュール」のコーナーをご覧ください。

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
		94年11月発売ソフト						
1	22日	バーチャファイター	セガ	8800	ACT	9.0277	9.25	
2	22日	MYST	サンソフト（サン電子）	7800	ADV	8.0577	—	マウス
3	22日	WanChai Connection	セガ	7800	ADV	5.5052	—	
4	22日	麻雀悟空・天竺	EAV	5800	TAB	5.5571	—	
5	22日	TAMA	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	5.1543	—	
		94年12月発売ソフト						
6	2日	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	セガ	7800	ADV	6.3106	—	
7	2日	ゲイルレーサー	セガ	6800	RAC	5.3752	—	ハンドル
8	9日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	セガ	4800	ACT	7.3663	—	
		95年1月発売ソフト						
9	20日	ビクトリーゴール	セガ	6800	SPT	7.7577	7.0	マルチ
10	27日	GOTHA ～イスマイリア戦役～	セガ	6800	SLG	6.159	5.66	
		95年2月発売ソフト						
11	24日	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	セガ	8800	SPT	8.3956	7.33	
12	24日	RAMPO	セガ	7800	ADV	7.6852	7.33	②、18推
13	24日	上海 万里の長城	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	7.511	6.66	マウス
14	24日	アイドル雀士スーチーパイ Special	ジャレコ	6900	TAB	7.3712	7.33	18推
		95年3月発売ソフト						
15	3日	ポポイっとへべれけ	サンソフト（サン電子）	6000	PUZ	5.304	5.0	
16	10日	パンツァードラグーン	セガ	6800	SHT	8.7708	8.66	アナログ
17	10日	麻雀鮫流島	アスキー	6800	TAB	5.3333	5.33	
18	24日	ダイダロス	セガ	6800	SHT	5.1095	6.33	
19	25日	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	光栄	8800	ETC	6.7733	7.0	
20	31日	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	データイースト	6800	TAB	7.5458	6.33	
		95年4月発売ソフト						
21	1日	デイトナUSA	セガ	6800	RAC	8.6155	9.33	ハンドル
22	1日	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	光栄	8800	ETC	6.8108	6.33	
23	1日	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	光栄	8800	ETC	6.2105	6.33	
24	14日	柿木将棋	アスキー	7800	TAB	6.9029	6.66	
25	28日	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	セガ	8800	ETC	8.0347	6.0	
26	28日	三國志Ⅳ	光栄	14800	SLG	7.8019	6.33	
27	28日	ヴァーチャルハイドライド	セガ	5800	A･RPG	7.1931	7.33	
28	28日	輝水晶伝説アスタル	セガ	5800	ACT	7.2657	5.33	
		95年5月発売ソフト						
29	19日	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.2501	7.0	
30	26日	スーパーリアル麻雀ＰⅤ	セタ	8800	TAB	8.5769	8.0	X
31	26日	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	セガ	5800	SPT	8.1488	7.0	
32	26日	グランチェイサー	セガ	5800	RAC	6.5598	4.66	ハンドル
		95年6月発売ソフト						
33	2日	バトルモンスターズ	ナグザット	5800	ACT	7.1265	6.33	18推、マルチ
34	9日	ゲームの達人	サンソフト（サン電子）	8900	TAB	6.819	7.33	マウス
35	16日	～制服伝説～ プリティファイターX	イマジニア	7800	ACT	4.4577	3.66	18推
36	23日	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	ＫＡＺＥ	5800	PIN	8.7627	8.33	マウス
37	23日	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～	セガ	5800	RPG	7.4798	5.66	18推
38	30日	新・忍伝	セガ	4800	ACT	6.0352	6.0	18推
		95年7月発売ソフト						
39	7日	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	ゼネラル・エンタテイメント	4800	PUZ	6.3513	6.0	
40	7日	DARKSEED	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	3.1549	4.33	18推、マウス
41	14日	バーチャファイター リミックス	セガ	3400	ACT	8.6903	8.0	
42	14日	学校の怪談	セガ	5800	ADV	3.2209	3.33	マウス
43	21日	リグロードサーガ	セガ	5800	RPG	7.5032	7.0	
44	21日	バーチャルバレーボール	イマジニア	7800	SPT	4.1478	6.0	
45	21日	熱血親子	テクノソフト	5800	ACT	3.8117	4.66	
46	28日	ゆみみみっくすREMIX	ゲームアーツ	5800	ADV	8.464	7.0	マウス
47	28日	Dの食卓	アクレイムジャパン	8800	ADV	7.7194	8.0	②
48	28日	クロックワークナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	セガ	4800	ACT	7.5438	6.0	
49	28日	THE 野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～	ソシエッタ代官山	6800	ETC	6.4358	6.66	X
50	28日	実況パワフルプロ野球95 開幕版	コナミ	5800	SPT	7.3435	7.0	
		95年8月発売ソフト						
51	4日	Race Drivin'	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.1124	5.66	ハンドル
52	4日	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～	マイクロネット	6800	TAB	2.2903	4.0	18推
53	11日	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	リバーヒルソフト	6800	SLG	8.1147	7.0	18推
54	11日	ウイニングポストEX	光栄	6800	SLG	7.4655	6.66	マウス
55	11日	水滸演武	データイースト	5800	ACT	7.1192	5.66	
56	11日	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	カプコン	5800	ACT	7.0334	7.0	
57	11日	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	バンダイ	6800	SPT	6.5588	6.0	
58	11日	シャイニング・ウィズダム	セガ	5800	A･RPG	6.5811	6.0	
59	11日	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	カプコン	4980	ETC	4.7941	5.66	
60	11日	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	アスク講談社	7800	TAB	6.532	6.66	X
61	25日	魔法騎士レイアース	セガ	4800	A･RPG	9.0273	8.33	
62	25日	AI将棋	ソフトバンク/サムシンググッド	6800	TAB	6.6585	6.66	
63	25日	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	ヒューマン	6800	SPT	6.3538	6.33	
64	25日	球転界	テクノソフト	5800	PIN	4.875	5.33	
		95年9月発売ソフト						
65	1日	実戦麻雀	イマジニア	6800	TAB	6.2307	6.0	
66	14日	レイヤーセクション	タイトー	5800	SHT	9.1401	8.66	
67	15日	将棋まつり	セタ	9200	TAB	8.0987	6.66	
68	22日	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	セガ	7800	SLG	9.0045	8.33	マウス
69	22日	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	セガ	5800	SPT	8.4843	8.0	マルチ
70	22日	ブルー・シカゴ・ブルース	リバーヒルソフト	7800	ADV	7.1562	6.33	②、18推
71	22日	Break Thru!	翔泳社／BMGビクター	5800	PUZ	5.2285	5.33	マウス
72	29日	信長の野望・天翔記	光栄	9800	SLG	8.726	7.33	
73	29日	アイドル雀士スーチーパイ Remix	ジャレコ	6900	TAB	8.373	7.0	X
74	29日	メタルファイター♡MIKU	ビクターエンタテインメント	6800	ADV	8.3461	6.66	
75	29日	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	7.3756	7.33	
76	29日	シムシティ2000	セガ	5800	SLG	7.4678	7.0	
77	29日	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	アスミック	8800	ETC	8.08	6.0	②、18推
78	29日	スチームギア★マッシュ	タカラ	5800	ACT	7.3766	6.33	
79	29日	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	セガ	5800	ACT	7.1681	7.0	
80	29日	永世名人	コナミ	5300	TAB	6.6708	6.66	マウス
81	29日	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	ユーメディア（アローマ）	7800	ETC	6.3451	7.0	X
82	29日	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	セガ	5800	SHT	6.5896	4.66	アナログ
83	29日	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.7857	6.0	18推、マウス
84	29日	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	イマジニア	7800	TAB	4.375	5.33	18推
		95年10月発売ソフト						
85	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.6698	—	
86	13日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	セガ	1280	ETC	7.9072	—	
87	13日	ゲームの鉄人 THE 上海	サンソフト（サン電子）	6800	PUZ	6.1785	6.0	マウス
88	20日	X JAPAN Virtual Shock 001	セガ	6800	ETC	8.3285	6.33	
89	20日	キング・オブ・ボクシング	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	7.5954	7.0	
90	20日	サンダーストーム&ロードブラスター	エグゼコ・デベロップメント	6800	ACT	7.5217	6.0	②、ハンドル
91	20日	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	ソネット・コンピュータエンタテインメント	6800	TAB	6.9629	5.0	X
92	27日	プリンセスメーカー2	マイクロキャビン	7800	SLG	8.9865	8.0	
93	27日	ぷよぷよ通	コンパイル	4800	PUZ	7.6586	7.0	
94	27日	セガ インターナショナルビクトリーゴール	セガ	4800	SPT	7.4468	6.0	マルチ
95	27日	アメリカ横断ウルトラクイズ	ビクターエンタテインメント	5800	QIZ	7.3084	6.33	マルチ
96	27日	バーチャルオープンテニス	イマジニア	7800	SPT	5.7142	6.33	マルチ
97	27日	ハングオンGP'95	セガ	5800	RAC	6.6666	5.0	ハンドル
98	27日	結婚前夜（限定販売）	小学館プロダクション	2000	ETC	3.6736	—	
99	27日	「占都物語」そのⅠ	CRI	5800	ETC	5.75	5.0	
100	27日	The PSYCHOTRON	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	5.9411	5.33	18推、マウス
		95年11月発売ソフト						
101	2日	F-1 Live Information	セガ	5800	RAC	7.9718	7.66	ハンドル
102	3日	ただいま惑星開拓中！	アルトロン	5800	SLG	4.1428	3.33	
103	10日	ぱくぱくアニマル～世界飼育係選手権～	セガ	4800	PUZ	8.1536	6.33	
104	10日	峠KING THE SPIRITS	アトラス	5800	RAC	7.8303	7.33	ハンドル
105	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	セガ	1280	ETC	7.9634	—	
106	17日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.9626	—	
107	17日	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	UBIソフト	5800	ACT	7.4117	6.66	
108	17日	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	セガ	5800	SPT	7.5063	7.0	
109	17日	ドラゴンボールZ 真武闘伝	バンダイ	6800	ACT	6.2507	5.66	
110	17日	戦略将棋	EAV	6800	TAB	5.6	5.66	
111	17日	おーちゃんのお絵かきロジック	サンソフト（サン電子）	4900	PUZ	6.7884	5.33	マウス

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
112	22日	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	カプコン	5800	ACT	8.1037	8.0	
113	22日	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	サンソフト	5800	ACT	7.5033	5.66	
114	22日	オフワールド・インターセプター エクストリーム	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SHT	6.6363	7.0	
115	22日	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	ジャレコ	5800	SPT	4.4	5.0	
116	22日	ばっぱらぱおーん	エコールソフトウェア	4800	PUZ	2.673	4.33	
117	24日	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	セガ	7800/5800	SHT	8.9761	9.0	銃、マウス
118	24日	スーパーリアル麻雀グラフィティ	セタ	8800	TAB	8.1311	7.0	X
119	24日	闘神伝S	タカラ／セガ	5800	ACT	6.4566	7.0	
120	24日	金沢将棋	セタ	7900	TAB	7.5652	5.66	
121	24日	シュトラール～秘められし七つの光～	メディアエンターテイメント	4800	ACT	4.5555	5.33	
		95年12月発売ソフト						
122	1日	バーチャファイター2	セガ	6800	ACT	9.2647	9.66	
123	1日	NBA JAM トーナメントエディション	アクレイムジャパン	5800	SPT	7.2857	6.0	マルチ
124	1日	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	吉本興業	5800	QIZ	6.3333	5.66	
125	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	セガ	1280	ETC	7.5777	—	
126	8日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	セガ	1280	ETC	7.6236	—	
127	8日	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	5.6666	6.33	
128	8日	ハットトリックヒーローS	タイトー	5800	SPT	3.8148	4.33	
129	8日	ファーザー・クリスマス	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	ADV	4.8235	5.33	
130	8日	[illegible]の想い出づくり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	やのまん	5800	PUZ	7.6	6.0	マウス
131	15日	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	7.2666	6.66	
132	15日	ダライアス外伝	タイトー	5800	SHT	8.9405	8.0	
133	15日	ガンバード	アトラス	5800	SHT	8.1674	7.66	
134	15日	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	ビック東海	5800	SPT	8.5652	7.33	マルチ
135	15日	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	セガ	6800	ACT	8.238	6.66	②
136	15日	DX人生ゲーム	タカラ	5800	TAB	7.7505	7.0	マルチ
137	15日	海底大戦争	イマジニア	6800	SHT	6.8301	5.66	
138	15日	マジカルドロップ	データイースト	5800	PUZ	6.4	6.0	
139	15日	湾岸デッドヒート	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	6.1323	6.0	ハンドル
140	15日	結婚～Marriage～	小学館プロダクション	6800	SLG	2.6715	5.0	
141	15日	EMIT バリューセット	光栄	15800	ETC	—	—	③
142	21日	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	グラムス	6800	SLG	6.9649	5.66	マウス
143	22日	機動戦士ガンダム	バンダイ	6800	ACT	8.2201	7.33	
144	22日	テーマパーク	EAV	5800	SLG	7.3182	7.66	
145	22日	ゴジラ－列島震撼－	セガ	5800	SLG	7.3809	7.0	マウス
146	22日	バーチャレーシング セガサターン	タイムワーナー インタラクティブ	5800	RAC	6.4503	6.0	ハンドル
147	22日	北斗の拳	バンプレスト	5800	ADV	4.1666	4.66	
148	22日	ブラックファイアー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	6.375	6.0	アナログ
149	25日	真・女神転生 デビルサマナー	アトラス	6800	RPG	8.8481	8.0	
150	29日	セガラリー・チャンピオンシップ	セガ	5800	RAC	9.1139	9.33	ハンドル
151	29日	Wizards' Harmony	アークシステムワークス	4900	SLG	8.2079	5.33	マウス
152	29日	カオスコントロール	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	2.4634	4.33	マウス
		96年1月発売ソフト						
153	12日	プロ麻雀 極S	アテナ	5800	TAB	7.9726	7.66	
154	12日	麻雀狂時代 コギャル放課後編	マイクロネット	8800	TAB	4.1764	4.66	18推
155	19日	クリーチャーショック	データイースト	6800	SHT	6.6818	6.0	②
156	19日	必殺パチンココレクション	サンソフト（サン電子）	6800	TAB	6.8095	6.0	
157	26日	ストリートファイターZERO	カプコン	5800	ACT	8.5155	8.33	
158	26日	ガーディアンヒーローズ	セガ	5800	ACT	8.4887	8.0	マルチ
159	26日	でろ～んでろでろ	テクモ	5800	PUZ	7.56	6.33	
160	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～[illegible]～	セガ	1280	ACT	7.9696	—	
161	26日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	セガ	1280	ETC	7.425	—	
		96年2月発売ソフト						
162	2日	松方弘樹のワールドフィッシング	メディアクエスト	5800	SLG	6.7647	7.0	
163	2日	リターン・トゥ・ゾーク	バンダイビジュアル	5800	ADV	6.5185	5.66	マウス
164	2日	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	セガ	5800	ACT	5.4032	6.0	
165	9日	天地無用！ 魎皇鬼温泉湯けむりの旅	ユーメディア（アローマ）	8900	ADV	6.82	5.0	②、18推
166	9日	PD ウルトラマンリンク	バンダイ	6800	PUZ	6.5757	6.0	
167	16日	ROBO-PIT（ロボ・ピット）	アルトロン	5800	ACT	7.6407	6.33	
168	16日	サイベリア	インタープレイ	6500	SHT	5.1785	6.0	
169	16日	DEATH MASK	バンタン電脳工場	8800	ADV	5.8571	6.0	
170	23日	ヴァンパイア ハンター	カプコン	6800	ACT	8.97	9.0	
171	23日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ	6800	SLG	8.6666	7.33	
172	23日	シーバス・フィッシング	ビクターエンタテインメント	6800	SLG	6.8333	6.33	
173	23日	提督の決断Ⅱ	光栄	10800	SLG	7.775	5.66	マウス
174	23日	サンダーホークⅡ	ビクターエンタテインメント	6800	SHT	7.0481	6.33	アナログ
175	23日	四柱推命ピタグラフ	データム・ポリスター	5800	ETC	6.4444	6.33	マウス
176	23日	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	リバーヒルソフト	6300/5800	SHT	6.3235	5.66	通信ケーブル
177	23日	アローン・イン・ザ・ダーク2	ＥＡＶ	5800	ADV	6.3538	6.66	
178	23日	くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	3980	PUZ	7.1724	6.66	
179	23日	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ＨＡＭＬＥＴ（博報堂）	5000	ETC	5.909	5.66	
180	23日	ロジックパズル レインボータウン	ヒューマン	5800	PUZ	5.75	5.33	マウス
181	23日	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	セガ	5800	ADV	7.1153	7.33	
		96年3月発売ソフト						
182	1日	新世紀エヴァンゲリオン	セガ	5800	ADV	8.143	7.33	
183	1日	The Tower	オープンブック	6800	SLG	7.8727	7.66	
184	1日	GOTHA Ⅱ・天空の騎士	光栄	6800	SLG	7.0	6.0	
185	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	セガ	1280	ETC	7.7021	—	
186	1日	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	セガ	1280	ETC	7.2892	—	
187	1日	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ファンハウス	5800	ETC	6.6666	—	
188	8日	ザ・ホード	BMGビクター/クリスタル・ダイナミクス	5800	SLG	7.2982	6.66	
189	8日	ロードランナー レジェンドリターンズ	パトラ	5800	PUZ	6.1052	6.0	
190	8日	麻雀ハイパーリアクションR	サミー工業	6800	TAB	5.8157	6.0	X
191	15日	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	セガ	4800	SLG	8.9541	8.33	マウス
192	15日	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	ゲームアーツ	5800	SHT	9.1045	8.0	ムービーカード
193	15日	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	アスク講談社	8800	TAB	7.5135	7.33	X
194	15日	リンクル・リバー・ストーリー	セガ	5800	A・RPG	7.6268	6.66	
195	15日	FIFA サッカー'96	EAV	5800	SPT	4.9285	5.66	マルチ
196	15日	ストリートファイターⅡ ムービー	カプコン	6800	ETC	5.1041	6.0	
197	15日	ブレインバトルQ	ＣＬＥＦ	4800	QIZ	5.2903	5.0	
198	15日	ZORK Ⅰ	翔泳社	5800	ADV	7.56	6.33	
199	15日	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	ＯＺクラブ／ブイ・アイ・ピー	6800	QIZ	5.8076	4.66	マルチ
200	15日	バーチャルカジノ	ダットジャパン	5800	TAB	5.8	5.0	
201	15日	ドラえもん のび太と復活の星	エポック社	5800	ACT	4.775	3.0	
202	15日	フィッシング甲子園	キングレコード	6800	SLG	6.2	6.0	
203	15日	ゲームの達人2	サンソフト	8900	TAB	6.4285	6.0	マウス
204	22日	パンツァードラグーンツヴァイ	セガ	5800	SHT	9.2306	9.66	
205	22日	水滸演武～風雲再起～	データイースト	5800	ACT	8.439	6.66	
206	22日	ウイニングポスト2	光栄	9800	SLG	7.7384	7.66	
207	22日	My Best Friends ～st.アンドリュー女学園編～	アトラス	6800	PUZ	7.641	5.33	X、マウス
208	22日	空想科学世界ガリバーボーイ	ハドソン	6800	RPG	7.8928	4.33	②
209	22日	ハイオクタン	EAV	5800	RAC	5.3125	5.0	
210	22日	エアーマネジメント'96	光栄	8800	SLG	7.52	6.66	
211	22日	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	2.7307	3.66	
212	28日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	ＳＮＫ	7800	ACT	8.6449	9.33	TARS
213	29日	ドラゴンフォース	セガ	5800	SLG	8.5653	8.33	
214	29日	ビクトリーゴール'96	セガ	5800	SPT	8.4891	8.0	マルチ
215	29日	アンジェリークSpecial	光栄	7800	SLG	8.3062	7.33	
216	29日	グラディウス DELUXE PACK	コナミ	5800	SHT	8.5962	7.66	
217	29日	スナッチャー	コナミ	5800	ADV	8.2341	8.0	
218	29日	ルパン三世 THE MASTER FILE	ＭＩＺＵＫＩ	5800	ETC	7.5068	6.66	
219	29日	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	メイクソフトウェア	8800/6800	TAB	7.2413	8.0	②、18推
220	29日	三國志英傑伝	光栄	8800	SLG	8.1184	6.66	
221	29日	ぐっすんおよよ・S	エクシング	6800	PUZ	7.0923	6.33	
222	29日	HORROR TOUR（ホラーツアー）	オー・シー・シー	5800	ADV	4.7368	6.66	マウス
223	29日	信長の野望リターンズ	光栄	5800	SLG	6.4666	5.66	
224	29日	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	ソフトビジョンインターナショナル	5800	SPT	3.9166	4.0	
225	29日	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	日本システム	6800	TAB	4.8636	4.66	X
226	29日	ゲックス	ＢＭＧビクター	5800	ACT	7.3529	5.33	
227	29日	モータルコンバットⅡ完全版	アクレイムジャパン	5800	ACT	6.1621	6.33	X
228	29日	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	メサイヤ	5800	SHT	6.1192	5.66	18推
229	29日	バーチャフォトスタジオ	アクレイムジャパン	6800	SLG	6.8333	5.66	X
230	29日	NFL クォーターバッククラブ'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	5.9	6.66	マルチ
		96年4月発売ソフト						
231	5日	2度あることはサンドアール	ＣＲＩ	5800	ETC	8.1025	7.33	
232	5日	七つの秘館	光栄	7800	ADV	7.048	6.33	③
233	5日	きゃんきゃんバニー・プルミエール	キッド	5800	ADV	7.4451	5.33	X、マウス
234	5日	GAME-WARE VOL.1	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	7.1551	—	マルチ
235	5日	鉄球 ～TRUE PINBALL～	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	PIN	5.625	6.0	
236	19日	3×3 EYES ～吸精公主～S	日本クリエイト	7300	ADV	8.2821	7.0	③
237	19日	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	サミー工業	5800	PUZ	8.56	5.0	
238	19日	大冒険 セントエルモスの奇跡	パイ	6800	SLG+RPG	2.2201	4.33	
239	19日	タイタンウォーズ	ＢＭＧビクター	5800	SHT	4.7368	5.66	
240	26日	野々村病院の人々	エルフ	6800	ADV	8.6748	7.66	X
241	26日	THOR ～精霊王紀伝～	セガ	5800	A・RPG	8.5493	8.0	
242	26日	アイレム アーケードクラシックス	アイマックス	5800	ETC	4.05	5.66	
243	26日	爆れつハンター	アイマックス	8800	ADV	6.5588	5.0	②
244	26日	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	アトラス	2900	ETC	8.3461	7.0	マウス
245	26日	首領蜂（ドンパチ）	アトラス	5800	SHT	7.1369	5.0	
246	26日	ロックマンX3	カプコン	5800	ACT	6.4301	5.66	
247	26日	アイドル雀士スーチーパイⅡ	ジャレコ	7800	TAB	9.2384	8.33	②、X
248	26日	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	ＢＭＧビクター／翔泳社	5300	TAB	3.9333	4.66	
249	26日	ゲン ウォー	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	3.7692	6.33	
250	26日	ジョニー・バズーカ	ソフトビジョンインターナショナル	6800	ACT	3.375	5.0	
251	26日	レボリューションX	アクレイムジャパン	5800	SHT	3.9473	4.33	18推、マウス
		96年5月発売ソフト						
252	3日	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	TAB	8.1052	6.33	X
253	17日	Cubic Gallery	ウィネット	5800	ETC	7.2222	—	
254	17日	慶応遊撃隊 活劇編	ビクターエンタテインメント	5800	ACT	7.7254	5.66	
255	17日	スーパーリアル麻雀PⅥ	セタ	8800	TAB	7.971	7.33	X
256	24日	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	やのまん	6300	SLG+RPG	7.8278	5.66	マウス
257	24日	実戦 パチスロ必勝法！3	サミー工業	6800	TAB	7.375	7.0	
258	24日	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	セガ	4800	QIZ+PUZ	6.8653	6.66	
259	24日	メタルブラック	ビング	5800	SHT	8.6033	7.33	
260	24日	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	メディアクエスト	6800	ETC	6.2	6.0	②
261	31日	ソード＆ソーサリー	マイクロキャビン	6800	RPG	7.0811	6.0	
262	31日	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	データイースト	6800	RPG	7.6464	6.0	
263	31日	Defcon5	マルチソフト	5800	SLG+RPG	2.3333	4.66	
264	31日	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	アスク講談社	8000	TAB	—	7.33	X
265	31日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	5800	ACT	7.1658	7.33	
		96年6月発売ソフト						
266	7日	ダライアスⅡ	タイトー	5800	SHT	6.68	5.33	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
267	7日	HYPER REVERTHION (ハイパーリヴァーシオン)	テクノソフト	5800	SHT	**5.9166**	**5.0**	通信ケーブル
268	14日	疾風魔法大作戦	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	**7.35**	**7.33**	
269	14日	ビッグ一撃！ パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	アスク講談社	5800	ETC	**7.125**	**7.0**	
270	14日	犯行写真～縛られた少女たちの見たものは？～	イマジニア	6800	ADV	**4.9642**	**4.33**	18推
271	14日	痛快！スロットシューティング	BMGビクター	5500	ETC	**3.6538**	**5.0**	
272	14日	ナイトストライカーS	ビング	5800	SHT	**6.72**	**5.33**	アナログ
273	28日	月花霧幻譚～TORICO～	セガ	6800	ADV	**8.0042**	**6.33**	
274	28日	ライズ オブ ザ ロボット2	アクレイムジャパン	5800	ACT	**2.6666**	**4.66**	
275	28日	ストライカーズ1945	アトラス	5800	SHT	**8.7261**	**7.66**	
276	28日	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	SNK	6800	ACT	**6.1279**	**6.0**	
277	28日	誕生S～Debut～	NECインターチャネル	6800	SLG	**7.9771**	**7.0**	18推
278	28日	井手洋介名人の新実戦麻雀	カプコン	4800	TAB	**8.7555**	**5.0**	
279	28日	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	ETC	**5.7333**	—	
280	28日	必殺！	バンダイビジュアル	5800	ACT	**3.8955**	**5.66**	
281	28日	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	BMGビクター／POW	5800	ETC	**2.75**	**6.0**	
282	28日	大牌砦 (DAITORIDE)	メトロ	5800	PUZ	**7.0**	**6.66**	
283	28日	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀篇	ユーメディア (アローマ)	5800	TAB	**6.3571**	**6.0**	
		96年7月発売ソフト						
284	5日	NIGHTS (ナイツ) <セガマルチコントローラー同梱/ソフト単品>	セガ	7800/5800	ACT	**9.2501**	**9.66**	マルコン
285	5日	ソニックウィングス スペシャル	メディアクエスト	7800	SHT	**7.1639**	**5.0**	
286	5日	GAME-WARE VOL.2	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	**5.5585**	—	
287	12日	デカスリート	セガ	5800	SPT	**8.4255**	**7.66**	
288	12日	AQUAZONE for SEGA Saturn	9003. inc	5800	SLG	**6.7868**	**7.33**	
289	12日	アクアワールド 海美物語	増田屋コーポレーション	5800	ETC	**5.8333**	**4.66**	
290	12日	デススロットル 隔絶都市からの脱出	メディアクエスト	5800	SHT	**6.125**	**6.66**	
291	12日	ピンボールグラフィティ	パック・イン・ビデオ	6800	PIN	**6.1818**	**5.0**	
292	12日	WIPEOUT (ワイプアウト)	ソフトバンク	5800	RAC	**8.2959**	**6.66**	
293	19日	グレイテストナイン'96	セガ	5800	SPT	**8.3278**	**7.33**	
294	19日	サターンボンバーマン	ハドソン	6800	ACT	**8.1754**	**7.33**	マルチ
295	19日	昇龍三國演義	イマジニア	6800	SLG	**7.4177**	**5.33**	
296	19日	SEGA AGES VOL.2/スペースハリアー<ミッションスティック同梱/ソフト単品>	セガ	6800/3800	SHT	**8.5515**	**8.0**	アナログ、マルコン
297	19日	ときめきメモリアル～forever with you～<デラックス版/スペシャル版>	コナミ	6800/9800	SLG	**8.4493**	**7.33**	マウス
298	19日	麻雀狂時代 Cebu Island'96	マイクロネット	8800	TAB	—	**5.0**	18推
299	26日	パズルボブル2X	タイトー	5800	PUZ	**8.3006**	**8.0**	
300	26日	バーチャファイターキッズ	セガ	5800	ACT	**8.1779**	**8.66**	
301	26日	時空探偵DD～幻のローレライ～	アスキー	6800	ADV	**5.7272**	**5.33**	②
302	26日	ロードラッシュ	EAV	5800	RAC	**7.2807**	**5.0**	
303	26日	プラドルDISC Vol.1 木下優	Sada Soft	3000	ETC	**7.3333**	—	
		96年8月発売ソフト						
304	2日	激烈パチンカーズ	BMGビクター	5800	ETC	—	**4.0**	
305	2日	BIG HURT ベースボール	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**5.0**	
306	2日	Body Special 264 GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.2	YANOMAN GAMES	6800	PUZ	**6.5833**	**5.66**	
307	9日	サイバードール	アイマックス	6800	RPG	**8.4961**	**6.33**	18推
308	9日	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**6.33**	
309	9日	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	アトラス	7800	RPG	—	—	②
310	9日	デス クリムゾン	エコールソフトウェア (エコール)	5800	SHT	**2.0884**	**3.0**	銃
311	9日	ワールドヒーローズパーフェクト	SNK／ADK	5800	ACT	**7.5241**	**8.0**	
312	9日	同級生if	NECインターチャネル	7800	ADV	**8.6826**	**7.0**	18推、マウス
313	9日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	サン電子 (サンソフト)	6500	RPG	**7.7304**	**5.0**	
314	9日	新型くるりんPA！	スカイ・シンク・システム	4800	PUZ	**6.9444**	**7.0**	
315	9日	NIGHTRUTH (ナイトゥルース) Explanation of the paranormal #1 "闇の扉"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	6800	ADV	**5.983**	**5.33**	18推
316	9日	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	タイトー	5800	RAC	**6.625**	**5.33**	ハンドル
317	9日	クロックワークス	徳間書店	5800	PUZ	—	**4.33**	
318	9日	神秘の世界エルハザード	パイオニアLDC	6900	ADV	**8.2436**	**7.33**	
319	9日	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム96	BMGビクター	4800	SPT	**7.3181**	**6.66**	
320	9日	プレイボーイ カラオケVol.1	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
321	9日	プレイボーイ カラオケVol.2	ビック東海	5800	ETC	—	—	X
322	9日	GALJAN	童	6800	TAB	**4.9032**	**5.33**	X
323	23日	ジャパン スーパー バス クラシック96	ナグザット	6800	SLG	**6.3**	**6.0**	
324	23日	競才－競馬データSTABLE－	ナグザット	8800	ETC	**4.8823**	**4.33**	
325	23日	3D Lemmings	イマジニア	6800	PUZ	**4.7272**	**6.33**	
326	23日	トーナメント・リーダー	ビクターエンタテインメント	5800	SPT	**7.6363**	**6.33**	
327	23日	本格プロ麻雀 徹萬Special	ナグザット	5800	TAB	**7.55**	**7.66**	
328	23日	特捜機動隊ジェイスワット	バンプレスト	5800	SHT	**5.0666**	**6.33**	
329	30日	ファイティングバイパーズ	セガ	6800	ACT	**8.901**	**9.0**	
330	30日	イエローブリックロード	アクレイムジャパン	5800	ADV	—	**4.33**	
331	30日	エイリアン トリロジー	アクレイムジャパン	5800	SHT	**7.5853**	**6.66**	
332	30日	STRIKER'96	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**6.0**	
333	30日	アーサーとアスタロトの謎魔界村	カプコン	5800	PUZ	**8.1153**	**5.66**	
334	30日	ダークセイバー	クライマックス	5800	A・RPG	**8.1508**	**7.0**	
335	30日	オリンピックサッカー	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	SPT	—	**5.66**	
336	30日	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
337	30日	テトリスプラス	ジャレコ	5800	PUZ	**6.5**	**6.33**	
338	30日	湾岸デッドヒート＋リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	6800	RAC	**5.9**	**5.33**	ムービーカード
339	6日	ハートビートスクランブル	イマジニア	6800	ADV	**3.125**	**3.0**	
340	6日	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	カプコン	5800	ACT	**7.9041**	**6.0**	
341	6日	鋼鉄霊域 (スティールダム) <通信ケーブル同梱/ソフト単品>	テクノソフト	6800/5800	SHT	**7.1904**	**5.66**	通信ケーブル
342	13日	ウルトラマン図鑑	講談社	6800	ETC	**6.9166**	—	ムービーカード
343	13日	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	サミー工業	5800	PUZ	**8.464**	**5.66**	
344	13日	ポリスノーツ	コナミ	6800	ADV	**9.2677**	**8.33**	③、マウス、銃
345	14日	ストリートファイターZERO2	カプコン	5800	ACT	**9.028**	**9.66**	
346	20日	SEGA AGES／アウトラン	セガ	3800	RAC	**8.8528**	**7.33**	ハンドル、マルコン
347	20日	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	4800	SHT	**8.4264**	**7.0**	
348	20日	Destruction Derby (デストラクションダービー)	ソフトバンク	5800	RAC	**7.0454**	**6.66**	
349	20日	リアルバウト餓狼伝説	SNK	8800	ACT	**7.9812**	**8.33**	RAM同梱
350	27日	サクラ大戦 (ソフト単品／特別限定版)	セガ	6800/8800	ADV	**9.3827**	**8.33**	②、マウス
351	27日	SEGA AGES／アフターバーナーII	セガ	3800	SHT	**8.6244**	**7.33**	アナログ、マルコン
352	27日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	セガ	5800	RAC	**9.1788**	—	モデム、ハンドル、マルコン
353	27日	マジカルドロップ2	セガ	5800	PUZ	**8.3106**	**5.66**	
354	27日	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ (入門編)	富士通パレックス	4800	ETC	—	—	マウス
355	27日	ギャルズパニックSS	毎日コミュニケーションズ	6800	A・PUZ	**7.2631**	**6.0**	
356	27日	グッドアイランドカフェ・飯島愛	インナーブレイン	5000	ETC	—	**5.66**	
357	27日	三國志V	光栄	9800	SLG	**8.8176**	**7.33**	
358	27日	サンダーフォース ゴールドパック1	テクノソフト	4800	SHT	**7.6909**	**5.33**	
359	27日	女子高生の放課後…ぷくんパ	アテナ	4980	PUZ	**8.0588**	**6.0**	
360	27日	闘神伝URA	タカラ	5800	ACT	**6.3692**	**5.33**	
361	27日	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	5800	PUZ	**7.8205**	**7.33**	
362	27日	ホーンテッドカジノ	ソシエッタ代官山	7900	TAB	**6.1317**	**5.33**	③、X
363	27日	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
364	27日	麻雀四姉妹 若草物語	ナグザット	8800	TAB	**5.25**	**4.66**	X
365	27日	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ 麻雀編	SharRock	5800	TAB	—	**4.0**	18推
		96年10月発売ソフト						
366	4日	actua SOCCER	ナグザット	5800	SPT	—	**5.33**	
367	4日	アンジェリークSpecial プレミアムBox	光栄	8800	SLG	—	—	
368	4日	ウイニングポスト2 プログラム'96	光栄	6800	SLG	**8.703**	**7.66**	マウス
369	4日	エターナルメロディ	メディアワークス	5800	SLG	**9.0038**	**6.33**	
370	4日	GAME-WARE VOL.3	ゼネラル・エンタテイメント	1980	ETC	**6.9302**	—	
371	4日	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	ジャレコ	6800	SLG	**6.4615**	**6.0**	
372	4日	平和パチンコ総進撃	ナグザット	7800	ETC	—	**4.66**	
373	4日	麻雀大会II Special	光栄	6800	TAB	**7.7**	**6.33**	
374	10日	ブレインデッド13	ココナッツジャパンエンターテイメント	6500	ETC	—	**5.33**	
375	10日	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	ビデオシステム	7800	TAB	**6.6666**	**6.66**	
376	10日	南の島にブタがいた	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	—	—	
377	18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	ゲームアーツ	6800	TAB	**8.3589**	**7.33**	
378	18日	Jewels of Oracle オラクルの宝石	サンソフト	5980	PUZ	—	**5.33**	マウス
379	18日	マイティヒット～Mighty Hits～	アルトロン	5800	SHT	**6.8333**	**6.0**	
380	18日	ラングリッサーIII (スペシャルパッケージ)	メサイヤ	6200	SLG&RPG	**8.6053**	**7.0**	
381	25日	シェルショック	EAV	5800	SHT	—	**5.66**	
382	25日	スターファイター3000	イマジニア	6800	SHT	**3.6969**	**5.33**	
383	25日	BATSUGUN	バンプレスト	5800	SHT	**8.3333**	**7.33**	
384	25日	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネレーションズ	東芝EMI	6800	SLG	**7.4782**	**6.66**	
385	25日	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800	RPG	**8.9855**	**7.66**	
386	25日	ワールドシリーズベースボールII	セガ	5800	SPT	**8.054**	**5.66**	
		96年11月発売のソフト						
387	1日	セクシーパロディウス	コナミ	4800	SHT	**7.6914**	**8.0**	
388	1日	伝説のオウガバトル	リバーヒルソフト	5800	S・RPG	**8.2618**	**7.33**	
389	1日	バッブブリーダー	サイ・メイト	5800	SLG	**7.5737**	**6.0**	
390	1日	LULU	セガ	4800	ETC	**8.2884**	**6.0**	
391	8日	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体/RAM同梱>	SNK	5800/6800	格闘ACT	**7.84**	**7.0**	RAM
392	8日	Special Gift Pack	BMGビクター	7700	ETC	—	—	
393	8日	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2480	バラエティ	**6.3529**	—	ムービー、限定販売
394	8日	リグロード サーガ2	セガ	5800	S・RPG	**7.6711**	**6.33**	
395	11日	アースワームジム2	タカラ	5800	ACT	**8.2**	**7.0**	
396	15日	上海 Great Moments	サンソフト	6500	PUZ	—	**7.0**	マウス
397	15日	デジタルピンボール ネクロノミコン	KAZe	5800	ETC	**9.2408**	**6.66**	
398	15日	風水先生	HAMLET (博報堂)	5800	SLG	**8.0**	**6.33**	
399	15日	プリクラ大作戦	アトラス	6800	A・SHT	**7.4814**	**6.66**	
400	22日	IRON MAN／XO	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	**6.33**	
401	22日	NFL クォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**5.33**	
402	22日	カオスコントロール リミックス	ヴァージンインタラクティブ	4800	SHT	**2.55**	**6.33**	マウス、銃
403	22日	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	セガ	—	ACT	**8.9618**	—	マルコン
404	22日	月下の棋士～王竜戦～	バンプレスト	5800	TAB	—	**6.33**	マウス
405	22日	戦国ブレード	アトラス	6800	SHT	**8.8595**	**7.66**	
406	22日	TRY RUSH DEPPY	日本クリエイト	5800	ACT	—	**5.0**	
407	22日	バーチャコップ2	セガ	5800	SHT	**8.773**	**8.66**	銃
408	22日	ハイパーデュエル	テクノソフト	5800	SHT	**8.5185**	**6.33**	
409	22日	FIST	イマジニア	6800	格闘ACT	**3.0**	**3.66**	
410	29日	銀河英雄伝説	徳間書店	5800	SLG	**7.0373**	**6.66**	
411	29日	ズープ	メディアクエスト	4800	PUZ	**6.9285**	**6.0**	
412	29日	西暦1999 ファラオの復活	BMGビクター／ロボトミー	5800	ACT	**9.1984**	**8.33**	
413	29日	対局将棋 極II	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	**8.1538**	**7.33**	
414	29日	太閤立志伝II	光栄	7800	SLG	**8.2765**	**6.66**	
415	29日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	データイースト	5800	ADV	**7.7476**	**6.66**	
416	29日	電脳戦機バーチャロン	セガ	5800	ACT	**8.9433**	**8.33**	ツイン
417	29日	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	セガ	5800	SPT	**8.6039**	**7.66**	マルチ
418	29日	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～	エンジェル	5800	格闘ACT	**2.8518**	**5.66**	
419	29日	秀吉・信長セット	光栄	7800	ETC	—	—	
420	29日	BLOOD FACTORY	インタープレイ／EAV	5800	SHT	**7.2333**	**7.33**	
421	29日	プラドルDISC 特別編 コスプレイヤーズ	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
		96年12月発売のソフト						
422	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
423	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
424	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
425	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
426	6日	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	オープンブック9003	2000	SLG	—	—	
427	6日	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	バンダイ	4800	SHT	**8.4014**	**7.33**	ツイン
428	6日	皇龍三國演義	エクシング	5800	SLG	**8.1428**	**5.66**	
429	6日	サンダーフォース ゴールドパック2	テクノソフト	4800	SHT	**8.9734**	**6.0**	
430	6日	スーパーパズルファイターII X	カプコン	5800	PUZ	**8.2012**	**7.33**	
431	6日	ステークスウィナー	ザウルス	5800	ACT	**7.3333**	**6.33**	
432	6日	世界の車窓から [I] スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	富士通	4800	ETC	**8.3157**	—	
433	6日	バトルバ	日本ビクター	5800	RAC	**8.3673**	**7.0**	
434	6日	マジックカーペット<通常版/マルコン同梱版>	EAV	5800/7800	SHT	**5.9444**	**7.0**	マルコン
435	13日	エネミー・ゼロ	WARP	6800	MOV	**8.5376**	**9.66**	④
436	13日	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	キッド	3900	ADV	—	—	X、マウス
437	13日	実況おしゃべりパロディウス〜forever with me〜	コナミ	4800	SHT	**8.4123**	**8.0**	
438	13日	出世麻雀 大接待	キングレコード	5800	TAB	—	**5.66**	
439	13日	スペースインベーダー	タイトー	3980	SHT	**5.8518**	**4.33**	
440	13日	大運動会	インクリメントP	5800	SLG	**7.8224**	**6.0**	
441	13日	大戦略パック	セガ	5800	SLG	—	—	
442	13日	タクティクス オウガ	リバーヒルソフト	5800	RPG	**8.9774**	**7.66**	
443	13日	ディスクワールド	メディアエンターテイメント/HAMLET	5800	ADV	**8.1578**	**6.0**	マウス
444	13日	パンツァードラグーンI&II	セガ	5800	SHT	—	—	
445	13日	ファンキー・ファンタジー	吉本興業	5800	RPG	**5.0714**	**5.66**	
446	13日	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜<通常版/限定版>	イマジニア	5800/8800	SLG	**8.368**	**6.33**	
447	20日	アボなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	ヒューマン	5800	SLG	**7.2105**	**6.33**	
448	20日	ウルトラマン 光の巨人伝説	バンダイ	7800	格闘ACT	**7.5**	**7.0**	
449	20日	エアーズアドベンチャー	ゲームスタジオ	5800	RPG	**5.3187**	**7.0**	
450	20日	永世名人II	コナミ	5300	TAB	**6.7692**	**6.0**	
451	20日	m〜君を伝えて〜	ネクサスインターラクト	5800	SLG	**7.1724**	**5.33**	
452	20日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	キッド	7500	ADV	**8.9633**	**7.0**	18推、②
453	20日	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	5800	RPG	**8.5489**	**7.0**	
454	20日	STREET RACER EXTRA	UBIソフト	5800	RAC	**6.5**	**6.66**	
455	20日	DX日本特急旅行ゲーム	タカラ	5800	TAB	**7.0**	**5.33**	
456	20日	NIGHTRUTH"Maria"	ソネット・コンピュータエンタテイメント	5800	ADV	**6.909**	**4.66**	
457	20日	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	EAV	6200	RAC	**7.1363**	**7.0**	ハンドル、マルコン
458	20日	バーチャル競艇	日本物産	6800	SPT	**8.6666**	**5.0**	マルコン
459	20日	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	ナツメ	5800	TAB	**6.3157**	**5.66**	
460	20日	もうぢや	ヴァージンインタラクティブ	5800	PUZ	**7.0434**	**5.66**	
461	21日	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	5800	格闘ACT	**8.9658**	**9.33**	
462	24日	サターンボンバーマン パーティーパック	ハドソン	9980	ACT	—	—	—
463	26日	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	ハドソン	3800	ETC	**7.1694**	—	通販専用
464	27日	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	ハドソン	6800	RPG	**7.1059**	**5.0**	
465	27日	グリッドランナー	ヴァージンインタラクティブ	5800	ADV	**2.75**	**6.33**	
466	27日	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	バンダイ	5800	ADV	**7.0**	**5.66**	18推
467	27日	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	セガ	6800	SHT	**5.6285**	**6.0**	銃
468	27日	水滸伝 天命の誓い	光栄	5800	SLG	**8.3414**	**7.33**	
469	27日	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	セガ	4800	QIZ	**7.3125**	**6.66**	マルチ
470	27日	タクラマカン〜敦煌傳奇〜	パトラ	6800	PUZ	**5.6923**		マウス
471	27日	だいな♡あいらん 予告編	ゲーム アーツ	2300	ETC	**8.6991**	—	
472	27日	TETRIS S	BPS	4800	PUZ	**6.2571**	**6.66**	
473	27日	テラ ファンタスティカ	セガ	5800	S・RPG	**8.5881**	**8.0**	
474	27日	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	ヒューマン	5800	SPT	**9.2465**	**7.33**	マルチ
475	27日	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	Sada Soft	3800	ETC	—	—	
476	31日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96<ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック>	SNK	5800/7800/8800	格闘ACT	**8.7703**	**9.0**	RAM
477	31日	バーチャロン FOR SEGANET	セガ	2800	対戦ACT	**9.1019**	—	モデム専用
		97年1月発売のソフト						
478	10日	スポット ゴーズトゥーハリウッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	ACT	—	**5.33**	
479	10日	DIGITAL DANCE MIX 〜安室奈美恵	セガ	2800	ETC	**8.0967**	—	コンビニ専売
480	10日	ファンキーヘッドボクサーズ	吉本興業	5800	格闘ACT	**6.4**	**5.66**	
481	10日	ロードランナーエクストラ	パトラ	4800	APUZ	**6.2**	**6.0**	
482	14日	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	6800	RPG	**8.4972**	**7.66**	②
483	17日	心霊呪殺師 太郎丸	タイムワーナー インタラクティブ	5800	ACT	**7.9148**	**7.33**	
484	17日	タイムギャル&忍者ハヤテ	エクゼコ・デベロップメント	5800	ETC	**5.7333**	**6.33**	
485	17日	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	エクシング	8800	ADV	**7.1555**	**5.0**	③
486	17日	2 TAX GOLD	ヒューマン	5000	ETC	**5.4**	**6.33**	
487	17日	ハイパー3D ピンボール	ヴァージンインタラクティブ	5800	TAB	—	**5.33**	
488	17日	ブラストウインド	テクノソフト	5800	SHT	**8.0363**	**6.0**	
489	17日	ロックマン8 メタルヒーローズ	カプコン	5800	ACT	**7.8939**	**8.0**	
490	24日	EVE burst error	シーズウェア/イマジニア	7800	ADV	**9.3636**	**8.33**	18推、④
491	24日	SUPER CASINO SPECIAL	ココナッツジャパンエンターテイメント	5800	TAB	**7.5384**	**6.33**	マルチ
492	24日	ダイナマイト刑事	セガ	5800	ACT	**8.1417**	**7.66**	
493	24日	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	5800	RAC	**8.7134**	**8.33**	ハンドル、マルコン
494	24日	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	ビクター/ビクターソフト	5800	A・ADV	**8.968**	**6.66**	
495	24日	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
496	29日	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	Sada Soft	3800	ETC	**7.42**	**7.0**	
497	31日	三國志リターンズ	光栄	6800	SLG	**6.5789**	**6.0**	
498	31日	3D ベースボール ザ・メジャー	BMGジャパン/クリスタル・ダイナミクス	5800	SPT	—	—	
499	31日	DIE HARD TRYLOGY	セガ	5800	ETC	**7.25**	—	
500	31日	BUG TOO!! もっともっとジャンプしてふんづけちゃってぺっちゃんこ	セガ	5800	ACT	**6.5**	**6.0**	
501	31日	Fightig Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜 翔	エクシング	5800	格闘ACT	**7.6086**	**7.0**	
		97年2月発売ソフト						
502	7日	NHL パワープレイ'96	ヴァージンインタラクティブ	5800	SPT	—	—	
503	7日	エリア51	ソフトバンク	5800	SHT	**7.7647**	**6.66**	銃
504	7日	シミュレーション・ズー	ソフトバンク	5800	SLG	**4.8**	**5.33**	
505	7日	蒼穹紅蓮隊	EAV	5800	SHT	**9.3363**	**8.33**	
506	7日	はいぱぁセキュリティーズS	バック・イン・ソフト	6800	SLG	**6.12**	**5.0**	
507	14日	天城紫苑	クリップハウス	6800	ADV	—	**5.66**	18推
508	14日	エレベーターアクションリターンズ	ビング	5800	A・SHT	**7.303**	**7.33**	
509	14日	クレオパトラフォーチュン	タイトー	5800	PUZ	**8.8245**	**7.33**	
510	14日	サクラ大戦 花組通信	セガ	4800	ETC	**8.1657**	—	
511	14日	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	セガ	2800	ADV	**8.2231**	—	
512	14日	だいな♡あいらん	ゲーム アーツ	6800	ADV	**9.1209**	**7.66**	
513	14日	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ビデオシステム	3800	ETC	**8.0**	—	
514	14日	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	**6.33**	
515	14日	ぷよぷよSUN	コンパイル	4800	PUZ	**8.2723**	**6.33**	
516	14日	ROOM MATE 〜井上涼子〜	データム・ポリスター	5800	ETC	**7.807**	**5.0**	
517	21日	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	ポニーキャニオン	5800	SPT	**8.3448**	**6.66**	
518	21日	三國志バリューセット	光栄	12800	SLG	**8.371**	—	
519	21日	重装機兵レイノス2	メサイヤ	5900	ACT	—	**7.0**	
520	21日	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	セガ	3800	SHT	**9.1065**	**8.33**	
521	21日	信長の野望バリューセット	光栄	11800	SLG	—		
522	21日	WWF In Your House	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**4.33**	
523	28日	NBA JAM エクストリーム	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**6.66**	マルチ
524	28日	キューブバトラー〜デバッガー翔編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	**4.375**	**5.0**	
525	28日	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ビック東海	5800	格闘ACT	**3.9285**	—	
526	28日	首都高バトル97	イマジニア	5800	RAC	**7.4468**	**6.66**	
527	28日	Space JAM(スペースジャム)	アクレイムジャパン	5800	SPT	—	**5.0**	マルチ
528	28日	SEGA AGES/メモリアルセレクション Vol.1	セガ	4800	PUZ&ACT	**7.2272**	**5.66**	
529	28日	続ぐっすんおよよ	バンプレスト	5800	A・PUZ	**8.8387**	**6.0**	
530	28日	天地無用! 連鎖必要	パイオニアLDC	6800	PUZ	**8.5671**	—	
531	28日	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	翔泳社	6200	RPG	**8.3333**	**5.66**	
532	28日	ふしぎの国のアンジェリーク	光栄	5800	TAB	**7.8484**	**6.66**	
533	28日	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	T&E ソフト	6800	SLG	**8.92**	**7.66**	マルチ
		97年3月発売ソフト						
534	7日	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	シーズウェア/イマジニア	7800	ADV	—	—	④、18推
535	7日	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	4800	SHT	**8.7078**	**7.0**	ツイン
536	7日	GAME-WARE VOL.4	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	**7.8026**	—	
537	7日	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	セガ	6800	ADV	**8.8388**	**7.66**	
538	7日	PLANET JOKER	ナグザット	5800	SHT	**2.6326**	**4.33**	マウス、マルコン
539	7日	ヘンリーエクスプローラーズ	コナミ	5800	SHT	**7.0416**	**4.66**	銃、マウス、マルコン
540	14日	アドヴァンストV.G.<通常版/ジグソーパズル込み初回限定版>	TGL	7800	格闘ACT	**5.6562**	**5.66**	
541	14日	Jリーグ ビクトリーゴール97	セガ	5800	SPT	**8.5132**	**8.33**	マルチ
542	14日	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	ソネット・コンピュータエンタテイメント	2980	ETC	—	—	ムービー
543	14日	マンクスTT ースーパーバイクー	セガ	5800	RAC	**7.5495**	**7.33**	ハンドル、マルコン
544	14日	優駿クラシックロード	ビクター/ビクターソフト	5800	SLG	**8.1084**	**7.33**	
545	14日	WORMS	アイマックス	5800	SLG	—	**6.33**	
546	15日	実戦パチスロ必勝法!4	サミー工業	5800	TAB	—	**5.33**	
547	20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	セガ	6800	SLG	**9.2665**	**8.33**	
548	20日	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	ヒューマン	5800	SLG	**7.5505**	**6.66**	
549	20日	スタンバイ Say You!	ヒューマン	5800	ADV	**2.2117**	**4.0**	
550	27日	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	コナミ	2800	ETC	**8.0259**	—	
551	28日	ウルフファング 空牙2001・SS	エクシング	5800	A・SHT	**6.647**	**5.66**	
552	28日	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	メディアワークス	5800	RPG	**7.4385**	**5.0**	
553	28日	SSアドベンチャーパック セブンスの館&MYST	光栄	8800	ADV	—	—	
554	28日	サイバーボッツ〜フルメタルマッドネス〜<通常版/限定版>	カプコン	5800/7800	格闘ACT	**8.8522**	**8.66**	RAM
555	28日	三國志孔明伝	光栄	7800	SLG+RPG	**8.6818**	**7.0**	
556	28日	実戦パチンコ必勝法 TWIN	サミー工業	5800	ETC	—	**5.66**	
557	28日	卒業 クロスワールド	小学館プロダクション	5800	ADV	**6.7619**	**6.0**	
558	28日	大航海時代II	光栄	6800	SLG+RPG	**8.6382**	**7.33**	
559	28日	ドラゴンマスターシルク	データムポリスター	6800	RPG	**8.886**	**5.66**	
560	28日	花組対戦コラムス	セガ	5800	PUZ	**9.0526**	**7.33**	
561	28日	パズルボブル3	タイトー	5800	PUZ	**8.5306**	**6.66**	
562	28日	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	TGL	6800	S・RPG	**5.9687**	**5.66**	
563	28日	プロ野球 グレイテストナイン97	セガ	5800	SPT	**8.75**	**8.33**	
564	28日	幻のブラックバス	メイクソフトウェア	5800	SPT	—	—	
565	28日	モンスタースライダー	ダットジャパン	5800	PUZ	**8.4166**	**5.66**	
		97年4月発売ソフト						
566	4日	actua GOLF	ナグザット	5800	SPT	—	**6.33**	
567	4日	アンジェリーク Special 2<通常版/プレミアムBOX>	光栄	7800/9800	SLG	**8.673**	**7.66**	
568	4日	ウォヴァディス2 〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	グラムス	6800	SLG+RPG	**8.7508**	**7.33**	
569	4日	ゲーム日本史〜革命児 織田信長〜	光栄	6800	EDU	—	—	
570	4日	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ティー イー エヌ研究所	5800	ETC	**4.6923**	**5.33**	SANKYO FF対応
571	4日	神風拳	ザウルス	5800	格闘ACT	**7.2**	**6.0**	
572	4日	新海底軍艦	アスキー	6800	SLG	**4.7272**	**5.0**	
573	4日	ダークハンター〜上 異次元学園〜	光栄	6800	EDU	—	—	
574	4日	パズルボブル2X+スペースインベーダー	タイトー	5800	PUZ&SHT	—	—	
575	4日	ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜	データイースト	6800	TAB	**3.0**	**5.0**	②
576	4日	メタルスラッグ<通常版/拡張RAM同梱版>	SNK	5800/7800	A・SHT	**8.6445**	**8.33**	RAM
577	11日	新テーマパーク	EAV	5800	SLG	**8.0431**	**7.0**	
578	11日	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	NEC インターチャネル	2980	ETC	**8.3475**	—	
579	18日	逆鱗弾	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**6.35**	**4.33**	
580	18日	雀帝 バトルコスプレイヤー	ダイキ	6800	麻雀	**5.1428**	**6.66**	
581	18日	峠KING THE SPIRITS 2	アトラス	5800	RAC	**7.2156**	**5.66**	ハンドル、マルコン

No.	発売日	タイトル	メーカー名	価格(円)	ジャンル	読者評点	本誌評点	対応等
582	18日	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	正道会館／ポニーキャニオン	4980	ETC	—	—	
583	25日	エルフを狩るモノたち	アルトロン	7800	ADV	**4.2727**	**5.66**	
584	25日	下級生	エルフ	7800	恋愛	**9.3185**	—	18推、③
585	25日	機動戦士Ｚガンダム 前編 ゼータの鼓動	バンダイ	6800	ACT	**6.4428**	**4.66**	
586	25日	キャスパー	インタープレイ／EAV	5800	ACT	—	**5.33**	
587	25日	コマンド&コンカー	セガ	6800	SLG	**8.2692**	**7.33**	②
588	25日	ザ・クロウ	アクレイムジャパン	5800	ACT	—	**4.33**	
589	25日	シーバス・フィッシング2	ビクター／ビクターソフト	5800	SLG	**8.7187**	**8.0**	
590	25日	スカイターゲット	セガ	5800	SHT	**6.9888**	**4.66**	アナログ、マルコン
591	25日	デジグ TIN TOY	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	**7.0**	
592	25日	デジグ アクアワールド	増田屋コーポレーション	4800	PUZ	—	**5.33**	
593	25日	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	タカラ	2800	TAB	—	—	マルチ
594	25日	東京SHADOW	タイトー	8800	MOV	—	**6.66**	
595	25日	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	セガ	2800	S・RPG	—	—	
596	25日	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	セガ	2800	格闘ACT	—	—	
597	25日	ぱくぱくアニマル（セガサターンコレクション）	セガ	2800	PUZ	—	—	
598	25日	ファンタステップ	ジャレコ	5800	ADV	**8.2**	**6.66**	マウス
599	25日	ブラック ドーン	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	—	**6.66**	
600	25日	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	SADA SOFT	3800	ETC	**7.3636**	—	
601	25日	マジカルホッパーズ	バンダイ	6800	ACT	**7.2857**	**7.66**	
602	25日	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	タイトー	2800	SHT	—	—	
		97年5月発売ソフト						
603	2日	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜	セガ	5800	ADV	**7.4281**	**6.66**	
604	2日	Civilization 新世界七大文明	アスミック	5800	SLG	**8.0303**	**6.66**	
605	2日	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）	ヴァージンインタラクティブ	7800	ADV	**8.5517**	**7.66**	18推、③
606	2日	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ザウルス	5800	ACT	**8.6**	**6.33**	
607	2日	DEKA4駆〜TOUGH THE TRUCK〜	ヒューマン	5800	RAC	**6.5**	**5.33**	
608	2日	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	吉本興業	5800	SPT	—	**5.0**	
609	9日	フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜	メディアエンターテイメント	5800	ADV	**8.2666**	**6.0**	
610	16日	GROOVE ON FIGHT＜通常版／拡張RAM同梱版＞	アトラス	5800/7800	対戦格闘	**8.3222**	—	RAM
611	23日	キューブバトラー〜アンナ未来編〜	やのまんゲームス	5800	格闘PUZ	**2.75**	**4.33**	
612	23日	BLAM! マシーンヘッド	ヴァージンインタラクティブ	5800	SHT	**7.1**	—	
613	23日	艶的五千年	イマジニア	6800	ADV	—	**4.66**	
614	23日	WARA² WARS 激闘！大軍団バトル	翔泳社	5800	SLG	—	**4.0**	
615	30日	エーベルージュ	タカラ	6800	SLG	**7.7758**	**6.0**	②
616	30日	SKULL FANG 〜空牙外伝〜	データイースト	5800	SHT	**5.5**	**5.66**	
617	30日	Jリーグ GO GO ゴール！	テクモ	5800	SPT	**6.9615**	**5.33**	マルチ、マルコン
618	30日	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーブス）	セガ	5800	ACT	**7.3333**	**6.66**	マルチ
619	30日	ダークハンター 〜下 妖魔の森〜	光栄	6800	EDU	—	—	
620	30日	ダービーアナリスト	メディアエンターテイメント	6800	ETC	—	—	
621	30日	D-XHIRD	タカラ	5800	格闘ACT	**6.2608**	**4.66**	
622	30日	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	ナグザット	5800	TAB	—	**6.66**	
623	30日	フィッシング甲子園Ⅱ	キングレコード	6800	SPT	—	**5.66**	
		97年6月発売ソフト						
624	6日	インパクトレーシング	ココナッツジャパン	6800	RAC	—	**5.0**	
625	6日	ゲーム天国＜通常版／極楽パック＞	ジャレコ	5800／7800	SHT	**9.2853**	**8.0**	
626	6日	サイバードール 復刻版	アイマックス	3900	RPG	—	—	
627	6日	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	バンダイビジュアル	6800	SHT	**8.5787**	**7.66**	②
628	13日	ウエルカムハウス	イマジニア	6800	ADV	—	**6.0**	
629	13日	太平洋の嵐 疾風の艦隊＜通常版／初回プレミアムボックス＞	イマジニア	6800／7800	SLG	**8.5**	**7.66**	
630	19日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	5800	SHT	**9.0786**	**7.66**	
631	20日	AMOK	光栄	5800	SHT	**7.4285**	**6.0**	
632	20日	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（セガサターンコレクション）	サンソフト	2800	ETC	—	—	
633	20日	サクラ大戦 限定復刻版	セガ	8800	ADV	—	—	②、マウス
634	20日	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	ハドソン	2800	ACT	—		マルチ
635	20日	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	アトラス	2800	RPG	—	—	
636	20日	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	セガ	2800	RAC	—	—	ハンドル、マルコン、3Dパッド
637	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	メディアリング	6800	RAC+RPG	**7.7142**	**6.66**	
638	20日	ソニック ジャム	セガ	4800	ACT	**9.0452**	**8.33**	
639	20日	Dの食卓（セガサターンコレクション）	アクレイムジャパン	2800	MOV	—	—	②
640	20日	デカスリート（セガサターンコレクション）	セガ	2800	SPT	—	—	マルチ
641	20日	デジタルアンジュ〜電脳天使SS〜	徳間書店インターメディア	5800	ADV	**7.3214**	**6.0**	
642	20日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	バンダイ	2800	ACT	—	—	
643	20日	NIGHTS（セガサターンコレクション）	セガ	2800	ACT	—	—	マルコン
644	20日	PGA TOUR'97	EAV	5800	SPT	—	**5.66**	
645	20日	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	マイクロキャビン	2800	育成SLG	—	—	
646	20日	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	コンパイル	2800	PUZ	—	—	
647	20日	プラドルDISC 特別編 キャンペーンガール'97	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
648	20日	マジカルドロップⅡ〜とれたて増刊号！〜	データイースト	5800	PUZ	**9.0072**	**8.0**	
649	20日	マリカ〜真実の世界〜	ビクター・ビクターソフト	5800	RPG	**8.6888**	**6.0**	
650	20日	わくわく7＜通常版／拡張RAM同梱版＞	サンソフト	5800／7800	対戦格闘	**7.6428**	**6.0**	RAM
651	27日	WILLY WOMBAT	ハドソン	5800	ACT	**6.75**	**6.0**	
652	27日	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	5800	QIZ	**9.0306**	**7.66**	
653	27日	クライムウェーブ	ヴァージンインタラクティブ	6800	RAC+SHT	**6.0**	**5.33**	
654	27日	クレイジーイワン	ソフトバンク	5800	SHT	—	**6.0**	
655	27日	GAME-WARE VOL.5	ゼネラル・エンタテイメント	2980	ETC	**7.2**	—	
656	27日	紫炎龍	童	5800	SHT	**8.8461**	**6.0**	
657	27日	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	SNK	6800	RPG	**7.4942**	**6.33**	
658	27日	政界立志伝〜よい国・よい政治〜	ビング	5800	SLG	**6.5**	**5.0**	
659	27日	大戦略-STRONG STYLE-	OZクラブ	6800	SLG	**4.84**	**6.66**	
660	27日	提督の決断Ⅲ	光栄	9800	SLG	**7.9285**	**6.66**	
661	27日	トップアングラーズ〜スーパーフィッシングビッグファイト2〜	ナグザット	5800	SPT	—	**6.66**	
662	27日	はるかぜ戦隊Ｖフォース	ビング	5800	SLG	**8.5714**	**7.66**	③
663	27日	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	Sada Soft	3000	ETC	**7.7058**	—	
664	27日	BREAK POINT	パック・イン・ソフト	6800	SPT	**5.0**	**4.33**	
665	27日	mr.BONES	セガ	5800	ACT	**8.5384**	**7.0**	②、コンビニ限定
666	27日	ムーンクレイドル	パック・イン・ソフト	6800	ADV	**6.3**	**6.66**	③
667	27日	羅媚斗（RABBIT）	EAV	5800	対戦格闘	**7.0**	**5.0**	
668	27日	ワールド・エボリューション・サッカー	アスミック	5800	SPT	—	**4.66**	
		97年7月発売ソフト						
669	4日	だいすき♡	ギャガ・コミュニケーションズ	6800	ADV	**6.3333**	**5.66**	
670	4日	ファイターズヒストリー・ダイナマイト＜通常版／拡張RAM同梱版＞	セガ	5800	格闘ACT	**8.3333**	—	RAM
671	4日	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	角川書店	6800	RPG	**9.258**	—	ムービーカード必須
672	10日	〜ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	コナミ	4800	ADV	**8.5526**	**6.66**	マウス
673	11日	アルバムクラブ〜胸キュンセントポーリア女学院〜	ソシエッタ代官山	6800	ETC	**8.2857**	—	18推
674	11日	AI囲碁サターン版	アスキーサムシンググッド	6800	TAB	—	—	
675	11日	NHL97	EAV	5800	SPT	—	**6.33**	
676	11日	サンダーフォースV＜通常版／スペシャルパック＞	テクノソフト	6800／7800	SHT	**9.3492**	**8.0**	
677	11日	同級生2	NECインターチャネル	7900	SLG	**9.0099**	**6.33**	②、マウス、18推
678	11日	ドゥーム	ソフトバンク	5800	A・SHT	**7.3333**	**5.66**	
679	11日	BLUK SLASH	ハドソン	5800	3D・SHT	**9.0806**	**8.0**	
680	18日	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	トンキンハウス	5800	ADV	—	**4.0**	
681	18日	サイドポケット3	データイースト	5800	TAB	**6.1666**	**6.0**	
682	18日	悠久幻想曲	メディアワークス	5800	育成RPG	**8.9729**	**7.0**	
683	18日	リアルサウンド〜風のリグレット〜	WARP	6400	ADV	**9.045**	**7.0**	④
684	24日	DX人生ゲームⅡ	タカラ	5800	TAB	**8.4333**	**7.66**	マルチ
685	24日	冒険活劇モノモノ	翔泳社	5800	RPG	**7.2727**	**6.33**	
686	25日	エンジェルグラフィティS〜あなたへのプロフィール〜	ココナッツジャパン	6800	SLG	**7.8571**	**4.66**	
687	25日	怪盗セイント・テール	トミー	6800	ADV	**6.5333**	**5.33**	
688	25日	スレイヤーズ ろいやる	角川書店／ESP	6300	3D・RPG	**8.3169**	**6.33**	
689	25日	NIGHTRUTH #03 "二つだけの真実"	レイ・アップ	5800	デジコミ	—	**5.0**	
690	25日	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	セガ	6800	SHT	—	—	銃、マウス
691	25日	バイオ ハザード	カプコン	4800	ETC	**9.1875**	**8.0**	
692	25日	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	アスク講談社	6800	ADV	—	**5.0**	②
693	31日	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	メディアクエスト	5800	S・RAC	**8.4117**	**6.33**	
		97年8月発売ソフト						
694	1日	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	キッド	3900	ADV	—	—	②、18推
695	1日	激突甲子園	魔法	5800	SPT&ACT	**6.7777**	**4.66**	
696	1日	GO Ⅲ Professional 対局囲碁	毎日コミュニケーションズ	6800	TAB	—	**6.33**	
697	1日	ラストブロンクス	セガ	6800	対戦格闘	**8.5096**	**7.33**	
698	1日	ラングリッサーⅣ＜レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ＞	メサイヤ	5800／6800	SLG	**9.1099**	**8.33**	
699	1日	ロックマンX4＜通常版／スペシャルリミテッドパック＞	カプコン	5800/6800	ACT	**8.74**	**7.0**	
700	7日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	5800	PUZ	**7.6428**	**6.66**	
701	7日	南方珍堂登場	アトラス	5800	ADV	**8.5**	**7.66**	②
702	8日	黒の断章	OZクラブ	6300	ADV	**8.8039**	**7.33**	18推
703	8日	古伝降霊術 百物語	ハドソン	5800	ETC	**7.5833**	**7.33**	
704	8日	テラクレスタ3D	日本物産	5800	SHT	—	**4.0**	初回版音楽CDつき
705	8日	天下制覇	イマジニア	6800	SLG	—	**5.33**	
706	8日	ファンタズム	アウトリガー工房	9800	ADV	—	**6.33**	⑧、18推
707	8日	爆れつハンターR	キングレコード	5800	ADV	—	**4.33**	18推
708	8日	パズルボブル3 FOR SEGANET	タイトー	2800	PUZ	—	—	モデム必須
709	8日	ぱにっくちゃん＜通常版／初回限定キャラクターBOX＞	イマジニア	5800／7800	ADV	**7.6**	**5.33**	
710	8日	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	Sada Soft	3000	ETC	—	—	
711	8日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	5800	対戦格闘	**8.3918**	**6.0**	RAM
712	8日	魔法少女プリティサミー〜恐るべし身体測定！ 核爆発5秒前!!〜	NECインターチャネル	6800	ADV	—	**4.66**	
713	8日	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜	メディアクエスト	5800	ACT	—	**5.66**	
714	8日	ルパン三世 クロニクル	Spike	5800	ETC	**8.6666**	—	②
715	9日	サターンミュージックスクール＜通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版＞	WAKA	9800／22400	ETC	**8.6666**	—	
716	22日	VIRUS（ウイルス）	ハドソン	6800	ADV	**8.6976**	**7.0**	③
717	22日	恋のサマーファンタジー in 宮崎シーガイア	バンダイビジュアル	5800	SLG	—	**5.66**	
718	22日	スコーチャー	アクレイムジャパン	5800	RAC	—	**5.66**	マルチ
719	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	4800	ACT	—	**5.33**	
720	29日	WHIZZ（ウィズ）	バンダイビジュアルビー・ファクトリー	5800	ACT	—	**4.66**	
721	29日	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	バンダイ	14400	ACT	—	**7.0**	ツイン
722	29日	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	バンダイ	6800	TAB	—	—	
723	29日	DARKSEED Ⅱ	バンダイビジュアルビー・ファクトリー	5800	ADV	—	**5.33**	
724	29日	ファイナリスト	ギャガ・コミュニケーションズ	5800	SHT	—	**5.66**	
		97年9月発売ソフト						
725	4日	エルフを狩るモノたち—花札編—	アルトロン	6800	TAB	—	**5.0**	18推
726	4日	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	コンパイル	2800	A・PUZ	—	—	モデム必須
727	11日	アサルトリグス	ソフトバンク	5800	SHT	—	**5.33**	
728	11日	三國志Ⅳ with パワーアップキット	光栄	7800	SLG	—	—	
729	11日	シルエットミラージュ	トレジャー	5800	ACT	—	**8.33**	
730	11日	DESIRE（デザイア）	イマディオ	6800	ADV	—	**8.0**	18推
731	11日	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズVer.9.7〜	KAZe	5800	TAB	—	**7.3**	
732	11日	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	光栄	9800	SLG	—	—	
733	11日	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	SEGA／ORION	6800	ETC	—	—	②
734	18日	ストリートファイターコレクション	カプコン	5800	格闘ACT	—	—	
735	18日	ソビエトストライク	EAV	5800	SHT	—	—	アナログ、マルコン
736	18日	怒首領蜂（ドドンパチ）	アトラス	5800	SHT	—	—	
737	18日	パチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜	日本シスコン	6800	TAB	—	—	
738	18日	My Dream 〜On Air が待てなくて〜	日本クリエイト	6800	SLG	—	—	②

データバンク INDEX

50音	タイトル	ソフトNo.
あ	アーサーとアスタロトの謎魔界村	333
	アースワームジム2	395
	IRON MAN／XO	400
	アイドル雀士スーチーパイⅡ	247
	アイドル雀士スーチーパイSpecial	14
	アイドル雀士スーチーパイ Remix	73
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2	60
	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR	193
	アイドル麻雀ファイナルロマンスR プレミアムパッケージ	264
	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	25
	アイレム アーケードクラシックス	242
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ エンゼルフィッシュ	422
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ クラウンローチ	423
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブルーエンペラー	425
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ラミーノーズ	426
	AQUAZONE オプションディスクシリーズ ブラックモーリー	424
	AQUAZONE for SEGASaturn	288
	アクアワールド 海美物語	289
	actua SOCCER	366
	actua GOLF	566
	アサルトリグス	727
	アドヴァンストV.G.<通常版／ジグソーパズル込み初回限定版>	540
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	547
	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す♡	447
	天城紫苑	507
	アメリカ横断ウルトラクイズ	95
	AMOK	631
	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	313
	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（セガサターンコレクション）	632
	アルバムクラブ～胸キュンセントポーリア女学院～	673
	アローン・イン・ザ・ダーク2	177
	アンジェリークSpecial	215
	アンジェリーク Special2 <通常版／プレミアムBOX>	567
	アンジェリークSpecial プレミアムBox	367
い	イエローブリックロード	330
	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー～	211
	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	281
	井手洋介名人の新実戦麻雀	278
	EVE burst error	490
	EVE burst error 特製パワーメモリーシール付きバージョン	534
	インパクトレーシング	624
う	ヴァーチャルハイドライド	27
	ヴァンパイア ハンター	170
	Wizards' Harmony	151
	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	262
	WHIZZ（ウィズ）	720
	ウイニングポスト2	206
	ウイニングポスト2 プログラム'96	368
	ウイニングポストEX	54
	WILLY WOMBAT	651
	VIRUS（ウイルス）	716
	ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～	82
	ウエルカムハウス	628
	ウルトラマン図鑑	342
	ウルトラマン 光の巨人伝説	448
	ウルフファング 空牙2001・SS	551
え	エアーズアドベンチャー	449
	エアーマネジメント'96	210
	AⅠ囲碁サターン版	674
	AI将棋	62
	永世名人	80
	永世名人Ⅱ	450
	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	552
	エイリアン トリロジー	331
	エーベルージュ	615
	SS アドベンチャーパック 七つの秘館＆MYST	553
	エターナルメロディ	369
	X JAPAN Virtual Shock 001	88
	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	112
	NHL97	675
	NFL クォーターバッククラブ96	230
	NFL クォーターバッククラブ97	401
	NFL パワープレイ'96	502
	NBA JAM エクストリーム	523
	NBA JAM トーナメントエディション	123
	エネミー・ゼロ	435
	F-1 Live Information	101

50音	タイトル	ソフトNo.
	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	19
	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	22
	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	23
	EMIT バリューセット	141
	m～君を伝えて～	451
	エリア51	503
	エルフを狩るモノたち	583
	エルフを狩るモノたち－花札編－	725
	エレベーターアクションリターンズ	508
	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	686
	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood	237
	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	343
お	おーちゃんのお絵かきロジック	111
	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	354
	オフワールド・インターセプター エクストリーム	114
	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	181
	オリンピックサッカー	335
か	ガーディアン ヒーローズ	158
	海底大戦争	137
	怪盗セイント・テール	687
	カオスコントロール	152
	カオスコントロール リミックス	402
	柿木将棋	24
	下級生	584
	学校の怪談	42
	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	59
	金沢将棋	120
	餓狼伝説3－遥かなる闘い－	276
	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	192
	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	31
	ガンバード	133
き	輝水晶伝説アスタル	28
	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」？	603
	機動戦士ガンダム	143
	機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー	347
	機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者	427
	機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者	535
	機動戦士ガンダム外伝 THE BLUE DESTINY	721
	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	585
	キャスパー	586
	Cat the Ripper-13人目の探偵士-	680
	ギャラクシーファイト～ユニバーサル・ウォリアーズ～	113
	GALJAN	322
	ギャルズパニックSS	355
	きゃんきゃんバニー・プルミエール	233
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	452
	きゃんきゃんバニー・プルミエール2 サンキューソフト	694
	きゃんきゃんバニー・プルミエール<サンキューパック>	436
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	377
	球転界	64
	Cubic Gallery	253
	キューブバトラー～デバッガー翔編～	524
	キューブバトラー～アンナ未来編～	611
	銀河英雄伝説	410
	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works	463
	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	464
	キング・オブ・ボクシング	89
く	QUANTUM GATE Ⅰ ～悪夢の序章～	83
	QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡	652
	空想科学世界ガリバーボーイ	208
	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	142
	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～	568
	ぐっすんおよよ・S	221
	グッドアイランドカフェ・飯島愛	356
	クライムウェーブ	653
	グラディウス DELUXE PACK	216
	グランチェイサー	32
	クリーチャーショック	155
	クリスマスナイツ冬季限定版<限定品>	403
	グリッドランナー	465
	GROOVE ON FIGHT <通常版／拡張RAM同梱版>	610
	蹴兄弟劇場第一巻 麻雀篇	283
	くるりんPA！	178
	クレイジーイワン	654
	グレイテストナイン96	293
	クレオパトラフォーチュン	509
	クロックワークス	317
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	8
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	48
	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの福袋～	135
	黒の断章	702
け	慶応遊撃隊 活劇編	254
	ゲイルレーサー	7
	GAME-WARE VOL.1	234

50音	タイトル	ソフトNo.
	GAME-WARE VOL.2	286
	GAME-WARE VOL. 3	370
	GAME-WARE VOL.4	536
	GAME-WARE Vol.5	655
	ゲーム天国<通常版／極楽パック>	625
	ゲーム日本史～革命児 織田信長～	569
	ゲームの達人	34
	ゲームの達人2	203
	ゲームの鉄人 THE 上海	87
	激突甲子園	695
	逆鱗弾	579
	激烈パチンカーズ	304
	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	466
	月下の棋士～王竜戦～	404
	月花霧幻譚～TORICO～	273
	ゲックス	226
	結婚前夜（限定販売）	98
	結婚～Marriage～	140
	ゲン ウォー	249
こ	GOⅢ Professional 対局囲碁	696
	恋のサマーファンタジー In 宮崎シーガイア	717
	皇龍三國演義	428
	GOTHA ～イスマイリア戦役～	10
	GOTHAⅡ・天空の騎士	184
	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	79
	極上パロディウスだ！DELUXE PACK	29
	ゴジラ－列島震撼－	145
	古伝降霊術 百物語	703
	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	722
	コマンド&コンカー	587
さ	SIDE POCKET2 ～伝説のハスラー～	20
	サイドポケット3	681
	サイバードール	307
	サイバードール 復刻版	626
	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－<通常版／超限定版>	554
	サイベリア	168
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	212
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 <ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック>	476
	サクラ大戦（ソフト単品／特別限定版）	350
	サクラ大戦 限定復刻版	633
	サクラ大戦 花組通信	510
	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	525
	ザ・クロウ	588
	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	548
	The PSYCHOTRON	100
	3×3 EYES ～吸精公主～S	236
	サターンボンバーマン	294
	サターンボンバーマン（セガサターンコレクション）	634
	サターンボンバーマン パーティーパック	462
	サターンミュージックスクール<通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版>	715
	The Tower	183
	ZAP/SNOW BOARDING TRIX	517
	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	134
	ザ・ホード	188
	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣<ソフト単体／RAM同梱>	391
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	279
	THE 野球拳スペシャル～今夜は12回戦～	49
	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	630
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	570
	三國志Ⅳ	26
	三国志Ⅳ with パワーアップキット	728
	三國志Ⅴ	357
	三國志英傑伝	220
	三國志孔明伝	555
	三國志バリューセット	518
	三國志リターンズ	497
	サンダーストーム&ロードブラスター	90
	サンダーフォースⅤ（通常版／スペシャルパック）	676
	サンダーフォース ゴールドパック1	358
	サンダーフォース ゴールドパック2	429
	サンダーホークⅡ	174
し	THE UNSOLVED（ジ・アンソルブド）	605
	シーバス・フィッシング	172
	シーバス・フィッシング2	589
	Civilization 新・世界七大文明	604
	Jリーグ GO GO ゴール！	617
	Jリーグ ビクトリーゴール97	541
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	171
	シェルショック	381
	紫炎龍	656
	時空探偵DD～幻のローレライ～	301
	四柱推命ピタグラフ	175
	実況おしゃべりパロディウス～forever with me～	437
	実況パワフルプロ野球95 開幕版	50

50音	タイトル	ソフトNo.
	実戦 パチスロ必勝法！3	257
	実戦 パチスロ必勝法！4	546
	実戦パチンコ必勝法 TWIN	556
	実戦麻雀	65
	疾風魔法大作戦	268
	シムシティ2000	76
	シャイニング・ウィズダム	58
	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	453
	ジャパン スーパー バス クラシック'96	323
	雀帝 バトルコスプレイヤー	580
	上海 Great Moments	396
	上海 万里の長城	13
	重装機兵レイノス2	519
	Jewels of Oracle オラクルの宝石	378
	出世麻雀　大接待	438
	首都高バトル97	526
	シュトラール～秘められし七つの光～	121
	シミュレーション・ズー	504
	駿才－競馬データSTABLE－	324
	将棋まつり	67
	昇龍三國演義	295
	女子高生の放課後…ぷくんパ	359
	ジョニー・バズーカ	250
	シルエットミラージュ	729
	神風拳	571
	新海底軍艦	572
	新型くるりんPA！	314
	新・忍伝	38
	新世紀エヴァンゲリオン	182
	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	537
	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	511
	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	657
	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	6
	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	467
	新テーマパーク	577
	神秘の世界エルハザード	318
	真・女神転生デビルサマナー スペシャルBOX	309
	真・女神転生 デビルサマナー	149
	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	244
	真・女神転生デビルサマナー（セガサターンコレクション）	635
	心霊呪殺師 太郎丸	483
す	水滸演武	55
	水滸演武～風雲再起～	205
	水滸伝 天命の誓い	468
	SUPER CASINO SPECIAL	491
	スーパーパズルファイターⅡX	430
	スーパーリアル麻雀PⅤ	30
	スーパールリアル麻雀グラフィティ	118
	スーパーリアル麻雀PⅥ	255
	ズープ	411
	スカイターゲット	590
	SKULL FANG ～空牙外伝～	616
	スコーチャー	718
	スターファイター3000	382
	スタンバイ Say You!	549
	スチームギア★マッシュ	78
	鋼鉄霊域（スティールダム）＜通信ケーブル同梱／ソフト単品＞	341
	ステークスウィナー	431
	ステークスウィナー2 最強馬伝説	606
	STRIKER'96	332
	ストライカーズ1945	275
	ストリートファイターコレクション	734
	ストリートファイターⅡ ムービー	196
	ストリートファイターZERO	157
	ストリートファイターZERO2	345
	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	56
	STREET RACER EXTRA	454
	スナッチャー	217
	スペースインベーダー	439
	Space JAM（スペースジャム）	527
	Special Gift Pack	392
	スポット ゴーズトゥーハリウッド	478
	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	618
	3D ベースボール ザ・メジャー	498
	3D Lemmings	325
	スレイヤーズ ろいやる	688
せ	政界立志伝～よい国・よい政治～	658
	～制服伝説～ プリティファイターX	35
	西暦1999 ファラオの復活	412
	世界の車窓から［Ⅰ］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	432
	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	94
	SEGA AGES／アウトラン	346
	SEGA AGES／アフターバーナーⅡ	351
	SEGA AGES／ファンタジーゾーン	520
	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	258
	SEGA AGES VOL. 2／スペースハリアー＜ミッションスティック同梱／ソフト単品＞	296
	SEGA AGES／メモリアルセレクション Vol.1	528
	SEGA AGES／廊下にイチダントアール	469
	セガラリー・チャンピオンシップ	150
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	352
	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス（セガサターンコレクション）	636
	セクシーパロディウス	387
	ゼロヨンチャンプ DooZy-J TypeR	637
	戦国ブレード	405
	センチメンタルグラフティ ファーストウインドウ＜限定販売＞	578
	「占都物語」その1	99
	戦略将棋	110
そ	蒼穹紅蓮隊	505
	ZORK Ⅰ	198
	ソード&ソーサリー	261
	続ぐっすんおよよ	529
	卒業Ⅱ ネオ・ジェネレーション	53
	卒業 クロスワールド	557
	ソニックウィングス　スペシャル	285
	ソニック　ジャム	638
	ソビエトストライク	735
た	DARKSEED	40
	DARKSEED Ⅱ	723
	ダークセイバー	334
	ダークハンター ～上　異次元学園～	573
	ダークハンター ～下　妖魔の森～	619
	ダービーアナリスト	620
	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	371
	大運動会	440
	対局将棋　極Ⅱ	413
	大航海時代Ⅱ	558
	太閤立志伝Ⅱ	414
	だいすき♡	669
	大戦略-STRONG STYLE-	659
	大戦略パック	441
	ダイダロス	18
	タイタンウォーズ	239
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	316
	大牌砦（DAITORIDE）	282
	だいな♡ あいらん	512
	だいな♡ あいらん 予告編	471
	ダイナマイト刑事	492
	DIE HARD TRYLOGY	499
	太平洋の嵐 疾風の轍轤＜通常版／初回プレミアムボックス＞	629
	大冒険 セントエルモスの奇跡	238
	タイムギャル&忍者ハヤテ	484
	タクティクス オウガ	442
	タクラマカン～敦煌傳奇～	470
	ただいま惑星開拓中！	102
	WWF In Your House	522
	TAMA	5
	ダライアスⅡ	266
	ダライアス外伝	132
	誕生S～Debut～	277
	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	415
ち	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	131
	超兄貴 ～究極…男の逆襲～	228
	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	627
つ	痛快！スロットシューティング	271
て	Dの食卓	47
	Dの食卓（セガサターンコレクション）	639
	D-XHIRD	621
	ディスクワールド	443
	提督の決断Ⅱ	173
	提督の決断Ⅲ	660
	デイトナUSA	21
	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	493
	テーマパーク	144
	DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～	607
	デカスリート	287
	デカスリート（セガサターンコレクション）	640
	DESIRE（デザイア）	730
	デジグ アクアワールド	592
	デジグ TIN TOY	591
	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	641
	DIGITAL DANCE MIX ～安室奈美恵	479
	デジタルピンボール ネクロノミコン	397
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	36
	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ Ver.9.7～	731
	デス クリムゾン	310
	デススロットル 隔絶都市からの脱出	290
	Destruction Derby（デストラクションダービー）	348
	DEATH MASK	169
	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	75
	鉄球 ～TRUE PINBALL～	235
	TETRIS S	472
	テトリスプラス	337
	Defcon5	263
	テラクレスタ3D	704
	DX人生ゲーム	136
	DX人生ゲーム（セガサターンコレクション）	593
	DX人生ゲームⅡ	684
	DX日本特急旅行ゲーム	455
	テラ ファンタスティカ	473
	テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball	57
	でろ～んでろでろ	159
	天外魔境 第四の黙示録	482
	天下制覇	705
	伝説のオウガバトル	388
	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	485
	天地無用！ 魅御理温泉湯けむりの旅	165
	天地無用！ 魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN	81
	天地無用！ 連鎖必要	530
	天地を喰らうⅡ～赤壁の戦い～	340
	電脳戦機バーチャロン	416
と	THOR～精霊王紀伝～	241
	ドゥーム	678
	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）	494
	同級生if	312
	同級生2	677
	東京SHADOW	594
	峠KING THE SPIRITS	104
	峠KING THE SPIRITS 2	581
	闘神伝S	119
	闘神伝URA	360
	トーナメント・リーダー	326
	ときめき麻雀グラフィティ ～年下の天使たち～	252
	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～	91
	ときめきメモリアル Selection 藤崎詩織	550
	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	700
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	361
	～ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	672
	ときめきメモリアル～forever with you～＜デラックス版／スペシャル版＞	297
	特捜機動隊ジェイスワット	328
	トップアングラーズ～スーパーフィッシングビッグファイト2～	661
	怒首領蜂（ドドンパチ）	736
	TRY RUSH DEPPY	406
	ドラえもん のび太と復活の星	201
	ドラゴンフォース	213
	ドラゴンフォース（セガサターンコレクション）	595
	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	265
	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説（セガサターンコレクション）	642
	ドラゴンボールZ 真武闘伝	109
	ドラゴンマスターシルク	559
	DREAM SQUARE 雛形あきこ	513
	首領蜂（ドンパチ）	245
な	NiGHTS（ナイツ）＜セガマルチコントローラー同梱／ソフト単品＞	284
	NiGHTS（セガサターンコレクション）	643
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）-Explanation of the paranormal- ＃1"闇の扉"	315
	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal- "Maria"	456
	NIGHTRUTH-Explanation of the paranormal-#03 "二つだけの真実"	689
	NIGHTRUTH VOICE SELECTION ラジオドラマ編	542
	ナイトストライカーS	272
	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	457
	七つの秘館	232
に	2TAX GOLD	486
	2度あることはサンドアール	231
	日本プロ麻雀連盟公認　道場破り	622
	NINKU-忍空-～強気な奴等の大激突！～	164
ね	熱血親子	45
の	野々村病院の人々	240
	信長の野望・天翔記	72
	信長の野望・天翔記 with パワーアップキット	732
	信長の野望バリューセット	521
	信長の野望リターンズ	223
	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	108
は	バーチャコップ（銃同梱／ソフト単品）	117
	バーチャコップ2	407
	バーチャコップ2限定バーチャガンセット	690
	バーチャファイター	1
	バーチャファイター2	122
	バーチャファイター2（セガサターンコレクション）	596
	バーチャファイターキッズ	300
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～サラ・ブライアント～	85
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジャッキー・ブライアント～	86
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	126
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	125
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	185
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	186
	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	160

50音	タイトル	ソフトNo.
	バーチャファイターCG ポートレートシリーズ〜パイ・チェン〜	106
	バーチャファイターCG ポートレートシリーズ〜結城晶〜	105
	バーチャファイターCG ポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	161
	バーチャファイター リミックス	41
	バーチャルオープンテニス	96
	バーチャルカジノ	200
	バーチャル競艇	458
	バーチャルバレーボール	44
	バーチャフォトスタジオ	229
	バーチャレーシング セガサターン	146
	バーチャロン FOR SEGANET	477
	ハートビートスクランブル	339
	ハイオクタン	209
	バイオ ハザード	691
	ハイパー3D ピンボール	487
	ハイパー3D 対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単体）	176
	はいぱぁセキュリティーズS	506
	ハイパーデュエル	408
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	267
	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	127
	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	124
	BUG TOO!!	500
	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手権〜	103
	ばくばくアニマル（セガサターンコレクション）	597
	爆れつハンター	243
	爆れつハンターR	707
	パズルボブル2 X	299
	パズルボブル2X+ スペースインベーダー	574
	パズルボブル3	561
	パズルボブル3 FOR SEGANET	708
	パチスロ完全攻略〜ユニコレ'97〜	737
	BATSUGUN	383
	ハットトリックヒーローS	128
	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	514
	ばっぱらぱおーん	116
	バッブブリーダー	389
	バトルバ	433
	バトルモンスターズ	33
	花組対戦コラムス	560
	ぱにっくちゃん<通常版／初回限定キャラクターBOX>	709
	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	531
	はるかぜ戦隊V フォース	662
	BLUK SLASH	679
	ハングオンGP'95	97
	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは？〜	270
	パンツァードラグーン	16
	パンツァードラグーンツヴァイ	204
	パンツァードラグーンⅠ&Ⅱ	444
ひ	PGA TOUR'97	644
	PD ウルトラマンリンク	166
	ビクトリーゴール	9
	ビクトリーゴール'96	214
	ビクトリーゴール WORLD WIDE edition	417
	美少女戦士セーラームーンSuperS 〜Various Emotion〜	418
	美少女バラエティゲームラピュラスパニック	248
	ビッグ一撃！　パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	269
	BIG HURT ベースボール	305
	必殺！	280
	必殺パチンココレクション	156
	秀吉・信長セット	419
	日灼けの想い出+姫くり GIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	130
	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	459
	ピンボールグラフィティ	291
ふ	ファーザー・クリスマス	129
	ファーランドストーリー〜破亡の舞〜	562
	ファイターズヒストリー・ダイナマイト<通常版／拡張RAM同梱版>	670
	FIGHTERS MEGAMiX	461
	Fightig Illusion 〜K-1 GRANDPRIX〜翔	501
	ファイティングバイパーズ	329
	ファイナリスト	724
	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	63
	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	474
	ファンキー・ファンタジー	445
	ファンキーヘッドボクサーズ	480
	ファンキーヘッドボクサーズ+（プラス）	608
	ファンタステップ	598
	ファンタズム	706
	FIST	409
	フィッシング甲子園	202
	フィッシング甲子園Ⅱ	623
	FIFA サッカー'96	195
	風水先生	398
	FEDA・リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	256
	ふしぎの国のアンジェリーク	532
	ぷよぷよSUN	515
	ぷよぷよSUN FOR SEGANET	726
	ぷよぷよ通	93
	ぷよぷよ通（セガサターンコレクション）	646
	ブラストウインド	488
	ブラック ドーン	599
	ブラックファイアー	148
	BLOOD FACTORY	420
	プラドルDISC データ編 レースクイーンF	475
	プラドルDISC 特別編　キャンペーンガール'97	647
	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	600
	プラドルDISC 特別編　コスプレイヤーズ	421
	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	496
	プラドルDISC Vol.1 木下優	303
	プラドルDISC Vol.2 内山美紀	336
	プラドルDISC Vol.3 大島朱美	363
	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	663
	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	710
	PLANET JOKER	538
	BLAM！マシーンヘッド	612
	フリートークスタジオ〜マリの気ままなおしゃべり〜	609
	プリクラ大作戦	399
	プリルラ／アーケードギアーズ	719
	プリンセスメーカー2	92
	プリンセスメーカー2（セガサターンコレクション）	645
	ブルーシード〜奇稲田秘録伝〜	37
	ブルー・シカゴ・ブルース	70
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	693
	Break Thru!	71
	BREAK POINT	664
	プレイボーイ カラオケVol. 1	320
	プレイボーイ カラオケVol. 2	321
	ブレインデッド13	374
	ブレインバトルQ	197
	プロ麻雀 極S	153
	プロ野球 グレイテストナイン'97	563
へ	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	39
	平和パチンコ総進撃	372
	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜	11
	ヘンリーエクスプローラーズ	539
ほ	ボイスアイドルマニアックス〜プールバーストーリー〜	575
	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー	692
	冒険活劇モノモノ	685
	宝魔ハンター ライム Perfect Collection	77
	ホーンテッドカジノ	362
	北斗の拳	147
	Body Special 264	306
	ポポイっとへべれけ	15
	HORROR TOUR（ホラーツアー）	222
	ポリスノーツ	344
	本格プロ麻雀 徹萬Special	327
	本格4人打ち麻雀　芸能人対局麻雀 THE われめDE ポン	375
ま	マーヴル・スーパーヒーローズ	711
	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代 セクシーアイドル編〜	52
	麻雀厳流島	17
	麻雀狂時代　コギャル放課後編	154
	麻雀狂時代　Cebu Island'96	298
	麻雀悟空・天竺	4
	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	225
	麻雀同級生Special（プレミアムパック／ソフト単品）	219
	麻雀ハイパーリアクションR	190
	麻雀四姉妹　若草物語	364
	マイティヒット〜Mighty Hits〜	379
	My Dream〜On Air が待てなくて〜	738
	毎日替わるクイズ番組 クイズ365	199
	My Best Friends〜st.アンドリュー女学園編〜	207
	マジカルドロップ	138
	マジカルドロップ2	353
	マジカルドロップⅢ〜とれたて増刊号！〜	648
	マジカルホッパーズ	601
	マジックカーペット<通常版／マルコン同梱版>	434
	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	319
	魔法騎士レイアース	61
	麻雀大会Ⅱ Special	373
	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ　ジェネレーションズ	384
	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	69
	松方弘樹のワールドフィッシング	162
	魔法少女プリティサミー〜恐るべし身体測定！　核爆発5秒前!!〜	712
	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ	84
	幻のブラックバス	564
	マリカ〜真実の世界〜	649
	マンクスTT ースーパーバイクー	543
み	mr.BONES	665
	MYST	2
	南方珀堂登場	701
	南の島にブタがいた	376
む	ムーンクレイドル	666
め	MAKING OF NIGHTRUTH 2 VOICE SELECTION	393
	めざせ アイドル★スター!! 夏色メモリーズ　麻雀編	365
	メタルスラッグ<通常版／拡張RAM同梱版>	576
	メタルファイター♡MIKU	74
	メタルブラック	259
	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	187
	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜<通常版／限定版>	446
も	もうぢや	460
	燃えろ!! プロ野球95 DOUBLE HEADER	115
	モータルコンバットⅡ完全版	227
	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	733
	モンスタースライダー	565
ゆ	悠久幻想曲	682
	優駿クラシックロード	544
	ゆみみみっくすREMIX	46
ら	ライズ オブ ザ ロボット2	274
	ライフスケイプ2　ボディー バイオニクス〜驚異の小宇宙 人体〜	713
	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	260
	ラストブロンクス	697
	羅媚斗（RABBIT）	667
	ラングリッサーⅢ（スペシャルパッケージ）	380
	ラングリッサーⅣ<レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ>	698
	RAMPO	12
り	リアルサウンド〜風のリグレット〜	683
	リアルバウト餓狼伝説	349
	リグロード サーガ	43
	リグロード サーガ2	394
	リターン・トゥ・ゾーク	163
	龍的五千年	613
	料理の鉄人〜キッチンスタジアムツアー〜	179
	リンクル・リバー・ストーリー	194
る	ROOM MATE〜井上涼子〜	516
	LUNAR SILVER STAR STORY	385
	ルナ シルバースターストーリー MPEG版	671
	ルパン三世　クロニクル	714
	ルパン三世 THE MASTER FILE	218
	LULU	390
れ	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	107
	レイヤーセクション	66
	レイヤーセクション（セガサターンコレクション）	602
	Race Drivin'	51
	LEGEND OF K-1 GRAND PRIX '96	582
	LEGEND OF K-1 THE BEST COLLECTION	495
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	308
	レボリューションX	251
ろ	ロードラッシュ	302
	ロードランナーエクストラ	481
	ロードランナー レジェンドリターンズ	189
	ロジックパズル レインボータウン	180
	ロックマン8 メタルヒーローズ	489
	ロックマンX 3	246
	ロックマンX4<通常版／スペシャルリミテッドパック>	699
	ROBO・PIT（ロボ・ピット）	167
わ	WORMS	545
	ワールド アドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	68
	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	191
	ワールド・エボリューション・サッカー	668
	WORLDCUP GOLF〜IN ハイアット ドラドビーチ〜	224
	ワールドシリーズベースボールⅡ	386
	ワールドヒーローズパーフェクト	311
	ワイアラエの奇蹟 -Extra 36 Holes-	533
	WIPEOUT（ワイプアウト）	292
	わくわく7<通常版／拡張RAM同梱版>	650
	WARA²WARS　激闘！大軍団バトル	614
	湾岸デッドヒート	139
	湾岸デッドヒート+ リアルアレンジ	338
	WanChai Connection	3

超硬派シミュレーションRPG、堂々開幕。

一人の男が、いま、世界(ファンタジー)を変える。

一介の傭兵から傭兵隊長、
そして一国の騎士へ!
身をたてていく面白さ

150人以上のキャラクターが
リアルタイムで動き回る!迫力の戦闘

プレイのたびに変化する
かつてない剣と魔法の世界!!

Söldnerschild

ゼルドナーシルト

●9月25日発売 6,800円

戦乱の大陸で一人の男が心に誓う。この手で戦争に終止符を打とう。
けれども彼は一介の傭兵にすぎない。できることは同じ志を持つ
いずれ劣らぬ勇者達と共に、信じる国に力を貸すことだけ——
果たして彼は、国を変え、大陸を一つにすることができるのか。
傭兵団の激戦の数々を、ドラマティックに描くシミュレーションRPG。
それは地に平和をもたらす英雄の物語。今、その幕が上がる。

個性あふれる登場人物は総勢230人!
壮大なファンタジーワールド

イラスト/小島文美

SEGASATURN

シリーズ第3弾
ちょっとエッチな恋愛アドベンチャーゲーム

CAN CAN Bunny
きゃんきゃん★バニー
エクストラ

© カクテル・ソフト/キッド　illustrated by「あ」

恋の魔法で、
またあなたに会える。

10月2日 発売予定

¥6,800（税抜）

KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒153 東京都目黒区中目黒1-8-1 中目黒 I.Tビル1F
ユーザーサポート TEL.03-5722-6289 ホームページアドレス：http://www.kid-game.com

石原ゼミナール

クニムラを襲った謎の機体とは…？好評連載第3話

蒼穹紅蓮隊

―そうきゅうぐれんたい―

第参話「舞台裏も意外にキケン」

8ing RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

尽星本社を突如襲った“黒瞥”。その脅威は、蒼穹紅蓮隊の活躍により取り除かれたのであるが、その破壊された残骸からは、誰一人として、パイロットすらも発見されなかった。後日『中小企業解放戦線』なる企業テロ組織からの犯行声明が出されたが、この声明も、そして尽星本社襲撃もダミーの可能性が高いと、八指多、朏の二人は思っていた。戦況報告の途中、以前蒼穹紅蓮隊に所属していた、国村リカが姿を現す。自分の気持ちが素直に出せない彼女の言動に、ミカヅキは怒りを覚え、クニムラに勝負を挑むのだった。

同時刻、尽星本社ビル最上階。御天社長は秘書から「S.O.Qシリーズ第二十七案」消失の報告を受けていた。

壱

ハンバーガーをトレイの上に戻し、武見は盛大に笑った。口から細かい食いかすが飛び散り、前に座っていたミカヅキは椅子ごと後退してそれを避けた。

「それで本当に勝負したってわけか。あのクニムラと！」

「汚ねーな！　声でかいんだよ、おっさん」

ミカヅキは首をすくめるようにしてタケミをにらみつけた。遠慮のない突然の笑い声に、食堂じゅうの人々が何事かという視線を向けてくる。四十男はかまわずにひとしきり笑い続けた後、ミカヅキの仏頂面に気づくと儀礼的に「すまん」と謝り、再び笑った。

だらしなく垂れた口元といい、短い首といい、その姿は引きつけを起こしたパグ犬そっくりだ。これで新婚ほやほやだというのだから、世の中間違っている。それも十五も歳下の相手とだ。タケミと結婚した女は、かなりの弱視なのだろう。そう決めつけてミカヅキは自分を納得させた。でなければ昔のつてを利用して女の弱みを探り、脅迫して結婚したのかも。タケミは元警官だった。

犬顔の中年は、疲れて息が切れるまで笑った。

「お前は大物だよ、ミカヅキ。大した野郎だ。長生きはできんだろうがな」

「うるせーな。あんな凄腕とは知らなかったんだよ。くそっ！　あの女、何者なんだ？」

ミカヅキは爪を噛み、記憶に焼き付いてしまった例の中性的な顔立ちを思い浮かべた。黒瞥による本社襲撃未遂事件から、すでに三日が経過していた。

あの日、ミカヅキとクニムラは勝負した。シミュレータによる模擬戦だ。結果は惨敗。三戦全敗。文句なしの完敗だった。ミカヅキを完膚なきまでに叩きのめしてから、クニムラは手をさしのべつつ嫣然と微笑んでみせた。

「よろしく。仲良くやろう」

一体、どうやって？

タケミは同情するように頭をふったが、その口元は何かをこらえるように不自然に歪んでいた。笑い上戸なのだ。

「クニムラは二年前に俺の入隊とすれ違いでＪＤＦを後にしたから、お前が知らなくて当然だ。俺も直接には知らんが、色々と逸話は聞いている。左遷になった理由ってのがまた凄い。取引先の偉いさんを口先だけで廃人寸前に追いこんだらしいぜ。真実は藪の中だが、他にもテロ組織を一人で壊滅させたとか、初めての模擬戦で隊長を負かしたとか…」

「ヤシダさんを？　それは嘘だろ！　クニムラも電脳化してんのか？」

電脳化とは、有機半導体製の補助脳と呼ばれる極薄の装置を、頭蓋硬膜の内側に定着させる技術のことだ。これによって記憶容量が増えるし、コンピュータと直結してネットに干渉もできる。また、機体とパイロットをリンクすることにより、制御、反応等のポテンシャルを高めるという活用法もある。

タケミはハンバーガーにかぶりついてから、首を横にふった。

「うんにゃ、クニムラの脳は生身らしい。その代わり耐Ｇ用の骨格強化手術を受けているそうだ。殴り合いの喧嘩になっても、多分お前は勝てんぜ」

打つ手なし。ひどく情けない顔になったミカヅキに、タケミは糸切り歯を見せた。

「まあこれでお前もいい勉強になったろう。上には上がいる。実力重視の業界だからな。二十歳前の小僧にゃ想像もつかん奴だっているさ」

「そんなこたー、はなから承知してる」

ミカヅキはそっぽを向いてはき捨てた。

「俺はそいつらを引きずり降ろして、天辺まで登りつめるためにここにいるんだ」

再び爆笑が響き渡り、社員食堂の注目を集めた。殺意のこもった目でタケミをにらみつつ、ミカヅキはふと考えていた。

クニムラのやつ、なんでＪＤＦに戻ってこれたんだ？

登場人物紹介

八指多　薫
尽星「JDF」の隊長。24歳。面倒見がよく、周囲の信望も厚いが、少々ムラッ気があるのがタマに傷といったところ。また、最近では企業兵として戦い続けることに疑問を抱き始めている。現在、区内の借り上げ社宅にて、ハムスターと一緒に暮らしている。離婚歴あり。

国村リカ
あまりにも秀でたパイロット技能と歯に衣着せぬ言動が災いし、関連会社の月面採掘所防衛という閑職に追いやられていたが、今回の事件を機に急遽防衛２課（蒼穹紅蓮隊）に返り咲く。実は心優しい面を持っているのだが、彼女の発する言葉の悪さから、それが伝わらないことが多い。

朏　良太
「JDF」隊員。19歳。入社１年目の新人ではあるが卓越した操縦技術を持っている。その負けん気の強さとあからさまな上昇志向から敵も多い。父親（ミアマ会長＝尽星の会長）に対抗意識を持っており、父と同じくパイロットとしてトップに立つことを目指している。

タケミ
武見正巳（タケミマサミ）。43歳。最近結婚したばかりの幸せ者。相手は15も歳下で2年も前から同棲状態にあった。同棲をきっかけに長年勤めた警察を辞し、傭兵へと転身。給料の良いJDFに入隊する。ミカズキとは妙に馬が合うらしく、「おっさん」「小僧」と呼びあう仲。堅実、犬顔、笑い上戸。

弐

メニューは高くもなく、味もそこそこ。店内は明るめの色彩で装われ、雰囲気はよい。周りは若いＯＬばかりで、クニムラの選択の正しさを評価しつつも、ヤシダはなんとなく居心地の悪さを感じていた。ヤシダだって二十四だ。まだ若い。十分、店が狙う客層の圏内であろう。それでも場違いな気がした。こういう場所によく出入りしたのは数年前までで、当時はまだ左の薬指にリングを嵌めていた。居心地が悪いのは、その後の状況が彼女の雰囲気を変えたせいだろう。

クニムラは五分遅れで姿を見せ、頭を下げた。

「すいません。遅れました」

誰に対してもこれぐらい素直に対応してくれたら助かるのだが。そう思いながらヤシダはうなずいた。

「監視がついてるって、間違いないのかい？　まあここならば、調査部の朴念仁どもは入ってこれないだろうけど」

ヤシダはさりげなく周囲をうかがう。クニムラはケーキを注文した。ウェイトレスが遠ざかるのを待って、ヤシダは身をのりだした。

「で、今度は何をやらかした？」

クニムラはすねたように眉をよせた。

「見ただけです。上からは口止めされたんですけど、ヤシダさんだけには話しておこうと思いまして。万が一私が消された場合、誰も事情を知らないというのは御免ですから」

「賢明だ。しかし消されるとは穏やかじゃないね。この三日ばかり調査部の連中が忙しそうなのも、何か関係があるわけ？」

黒瞥の襲撃以来、社内は緊張状態が続いていた。外見は普通のサラリーマンだが妙に冷たい目と汚れた靴の男たちが忙しく往き来し、何らかのトラブルの発生

蒼穹紅蓮隊用語事典　第１回

この小説の原作であるシューティングゲームには、数多くの設定がなされている。そこで、ライジングによりご提供いただいた資料をもとに、本小説でも使用されている用語について解説していこう。

株式会社　尽星

地球環境の悪化に伴い、火星へのテラフォーミング計画を推し進める中、その運営を行う宇宙開発関連企業の１つ。創業当時は日本の宇宙開発事業団の孫請けにすぎなかった同社は、現会長のミアマ氏による、経営の合理化、効率的な機器運用の徹底等で、宇宙開発関連会社の中では異例の早さで一部上場を遂げた。その後も吸収合併を繰り返し、20数年の間に、世界でも有数の宇宙開発会社、尽星グループに成長し、現在もなお成長を続ける巨大企業である。自社が保有する施設、機器は、私設自衛部隊「JDF（蒼穹紅蓮隊）」高高度プラットホーム「慶絡」など、数多い。「尽星」という社名は、その字の通り「星に尽くす」という意味で、個人、会社、人類の利益を追求したうえで、それを超越した地球や太陽系全体にとっての利益を生み出す企業であれ、という会長の理念を表している。

蒼穹紅蓮隊

前出の尽星が保有している私設自衛部隊「JDF（JINSEI DEFENCE FORCE）」の俗称。自衛部隊と銘打ってはいるが、危険と判断された作業（衛星軌道上の浮遊物除去など）を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりなど、その実態は何でも屋的部署、というふうに受け取られている。俗称の由来は、青空（蒼穹）を真紅（紅蓮）に染める、ならず者部隊（愚連隊）といった意味でつけられた。

N.A.L.S.

目標特定、照準、追尾、レーザー誘導までを一括して行う、S.O.Qシリーズ宇宙機特有の武装システム、全方位照準固定システム（No Blindspot All range Laser System）の総称。搭載される機体主機出力と照準機の電離位相特性の違いから、使用する武器によって、照準可能範囲（w.e.b）の形状と照準数が異なる。なお、屠竜、紫電、鵬牙の３機には、それぞれ拡散型webと集中型webの２種類が存在し、性能もそれぞれ違う。

中小企業解放戦線

株式会社尽星をはじめとする、大企業の横暴を粛正する、という大義名分をかかげ、大手企業の役員誘拐、施設に対する直接のテロ行為等を行う集団の１つ。中でも、この中小企業解放戦線は、もっとも規模が大きい。

尽星はその規模の大きさに比べ、大胆な経営戦略とフットワークの軽さを併せ持ち、そのため些細な方針変更の結果、下請け以下の中小企業を振り回すことも少なくなく、その犠牲となり、倒産、清算、劣悪な条件での吸収合併へ追い込まれた企業も多い。そのすべてがテロ行為に荷担しているわけではないだろうが、尽星に対して悪意を抱く者は相当数いるはずである。

慶絡（ケイラク）

株式会社尽星が保有する、高高度プラットホーム。高高度プラットホームとは、地上から衛星軌道に到達する足がかりとして、常時高高度を飛行している巨大な航空機である、空飛ぶ中継プラットホームといえるもの。地上と軌道上を往来する、旅客や物資はすべてここを経由する形をとっている。

なお、その輸送には地上・慶絡間は「蒙蘭」、慶絡・衛星軌道間には「懸崖」という往環機が使われている。

2057年1月24日
13時35分
米加州上空
5000メートル
高高度中継滞空機

黒瞥（コクベツ）

全翼型、つまり機体全体が翼の役割を持つ爆装機。漆黒のブーメランを連想させる形状は、2040年に合衆国空軍が仮採用を発表したYF-152に酷似している。しかし、尽星本社を襲った黒瞥は、その機体構成などが合衆国が発表したものと相当違うため、外観のみを模したコピー品である可能性が強い。第１話で掲載されている写真は、熱光留照射器を切り離し、離脱しようとしているところを捉えたものである。

全翼型爆装機
「黒瞥」
コクベツ
推定武装：
熱光留照射機 ×4
56mm砲 ×3
60mm貫甲弾射出口 ×10

を体現していた。あの襲撃は問題の表層に過ぎないと、ヤシダは今では確信している。

ケーキが運ばれ、返答が遅れた。さっそく手をつけながら、クニムラはうなずいた。

「関係あると思います。マズイことに」

話は三日前の本社襲撃未遂事件と、ほぼ同時刻までさかのぼる。その時、クニムラは月面開発の定例報告会に出席するため、尽星(ジンセイ)第二カタパルトビルへ向かっていた。

時刻は十八時。到着予定より三十分ほど遅れていたが、それは退屈な会議のことを考えながらの飛行だったから。これから二時間あまりの苦痛を思い、クニムラは早くも疲労を感じていた。会議と名のつくもので時間のかからぬものはないし、クニムラほど「話し合い」に向かない人間もいない。それは彼女にも解っており、憂鬱の種だった。愛機『鵬牙(ホウガ)』の操縦桿までもがいつもより重く感じられ、クニムラはため息をついた。

発着場(カタパルト)が目前に迫っていた。報告会の会場までは徒歩一分。到着時間を何とか引き延ばしたくて、このままビルの周囲を二周ばかりしてやろうか、などと考えていた時だった。突然、前方の黒い射出口から一つの影が飛びだしてきて、彼女の進路を真正面からふさぐ形になった。

「どこの低能よ！」

毒づきながら、クニムラは手早く照会した。前方の機体に見憶えがなかったからだ。翼のついたイルカを思わせる滑らかなフォルムといい、夜藍色(ナイトブルー)の塗装(カラーリング)といい、初めて見るタイプだ。これが噂の新型機『黄武(オウブ)』か？　クニムラはそう思った。完成していたとは知らなかったが…美しい機体ではある。

電子音がして、モニタのすみに識別コードが表示された。それを横目で確認したクニムラは目を見張り、次いでおもいきり眉を寄せていた。

『弓八幡(ユミヤワタ)』

ありえないコードだった。

「三文字？　正式ではないの？」

尽星重工が開発している『S.O.Q』シリーズ機には、通常漢字二文字の識別コードが使用される。ＪＤＦの屠竜(トリュウ)や紫電(シデン)などもその一つだ。ところが前方の機体には、弓八幡なる三文字のコードがついている。それがクニムラを困惑させた。尽星の機体ではないのか？

そして振動がきた。あまりにもなじみ深い振動が。尽星重工の専売特許、照準システム『N.A.I.S』の振動だった。この振動が生じる原因は二つ。ウェブと呼ばれる照準領域が展開された時ともう一つ、ウェブにロックオンされた場合のみだ。クニムラは信じられない思いでモニタを見つめた。鵬牙のシステムは起動していなかった。

だしぬけに警告音が響き渡った。モニタで点滅する大きな赤い文字。

「ロックオンされた？　まさか！」

つぎの瞬間、センサが熱源の接近を告げ、クニムラは反射的に回避行動を取っていた。無駄ではなかったが、間に合わなかった。

青白いレーザーが鵬牙の片翼を一瞬で蒸発させ、その制御を奪った。視界が高速で右ロールするのを、クニムラは呆然と眺めていた。

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

この小説はフィクションです。実在の人物、事件、団体等とは一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング RAIZING

「何やら大変なゲームになりそうだ」というのが入社して間もない私の蒼穹への第一印象。数値情報が入り乱れる画面上…真紅の機体はショットを放ち、バリアを発生し、レーダー（後にウェブと呼ばれる）を展開しつつ何もない宇宙空間をただ、彷徨っていた……。

開発が始まると、それまでにない新世代開発環境に驚くと同時に気おされた私は、作曲担当の崎元氏と共に音制作に日夜いそしんだ。限られた容量の中「大変なゲーム」に可能な限りの「音響効果」を吹き込むために……。

さて、当時は音の事だけでアタマ一杯手一杯～という感じでしたが、開発を終え時を経た今、物語という形で蒼穹の世界を楽しめるなんて超イカス！皆も連載読んでゲームしてまた読んでゲー……ぐぬッ香竜めッ！（私情）

並木　学（なみき まなぶ）
（株）ライジング企画開発部所属
蒼穹では効果音や音調整など担当。別名さんたるる。
好きなバンドは「プリファブスプラウト」

Hyper Column

FREE TALK GALLERY

9月5日。晴れ、ゲームショウに行った…。

黒川文雄。1960年生まれ。音楽、映画業界を経て、セガAM 2研にて「VF」シリーズを中心に宣伝プロデュースに参画。昨年、ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリックを設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

行ってきたぜ、幕張。千葉県なのに「東京ゲームショウ」。本当は3日間全部を見たうえでインプレッションを書きたかったのだが、個人的な事情で断念。行ったのは5日の「ビジネスデー」だ。このビジネスデーとは旧称バイヤーズデーと言われたもので、ゲームショップのバイヤーや、メディアのためのものである。今回の出展メーカーは大小取り混ぜ103社。しかしだ、今日の残暑とは裏腹に、このところのゲームメーカーや小売店の行き詰まり感を呈した、やや活気のないショウであったと感じた。だからといって見所がなかったわけではない。個人的には、今回のゲームショウの隠れた(?)秀作をプレイできたことを報告しておこう。そのソフトはチュンソフトの制作による「街」だ。内容は、サタマガ読者もよくご存じだろう。チュンソフトお得意のサウンドノベルの今日形だ。過去の「弟切草」「かまいたちの夜」とサウンドノベルの先駆けで「リアルサウンド」の先を行っていたスーファミソフトの傑作が実写となり、システム的にも大きく進化させたものだ。主人公は8人、そして8人8様のストーリーが展開していくのだが全員が何らかのかたちで絡み合い、それぞれのプレイの結果が全員に影響を及ぼし展開していくという時間軸をもったソフトだ。このコンセプトは映画「バック・トゥ・ザ・フューチャー」の主人公ケビンが、過去に戻った時の行動で現世の人生に影響を与え変化していくというアレに近い。フツーはこういうことは、アイデアは考えついたとしても、作るのがあまりにも大変だからやめておくもんだが、実際に5年もかけてそれをやってしまったところがスゴイよね。この壮大なボリュームと内容は、もはやゲームの枠を超えた、インタラクティブなザッピングムービーと言えるのではないだろうか。実写になったことによる賛否の評価は分かれるものの、この秋、ひさびさにセガサターンの電源を入れてみようかと思わせるソフトだ。今後のチュンソフトの活躍に期待するとともに、「街」はロングセラーになってほしい作品だ。となると、セガ側の流通施策が大きな影響を及ぼすわけだが、なんとかよいソフトは適価で適切な流通で販売していってほしいものである。さて次回もゲームショウで、その他気になった作品を紹介するゾ。

Information 毎年時間がたつのが速いよなぁ。気がついたらもう人生のターニングポイントだぜ。年齢の経過とともに感動も薄れてゆくものだけど、いつまでも素直に感動できるココロでいたいと思う。ゲームも「これって前にあったよな」とか変に斜に構えて見るのではなく新鮮な気持ちをもっていたい。でも本当はパクリものも多いけどね。

池袋サラのバーチャクラッシュ Vol. 37

1965年大阪生まれ。射手座のA型。東京都板橋区在住。職業ゲームプログラマー。好きな色は黒、緑、紫、ペパーミントグリーン。好きな女の子のタイプは清純そうな娘。夢は裕君と一緒にナンパすること。(池袋サラホームページより)

なんか最近むかついてる。なんでかって？　そりゃバーチャで連勝できないからに決まってるじゃねぇか。俺が仕事にうつつを抜かしている間に、周りのお坊っちゃまどもは強くなっていやがった。ま、当然といえば当然なんだが、とにかく負けず嫌いの俺はむかついている。

★

Press Start Button

Free Play

コレは大変だ！　と思い、しばらく空いてる台を見つけては乱入を繰り返していたが、ふと1つの考えが頭をよぎった。「もうすぐVF 3 tb（チームバトル）がリリースされるじゃん」。

今ここでひたすらお金を使って強さを取り戻しても、300カ所以上も修正されたと言われるtbが出たら、なんの役にも立たないじゃん？　そんなことを考えたら、バーチャにお金をつぎ込むことをためらってしまうようになった。それ以上に強くなることに執着しなくなったのである。

誤解のないように言っておくが、俺は勝つためにバーチャをやっている。魅せるためにやっているわけではない。俺の戦い方がたまたま魅せるプレイになっているだけだ。

とはいえ、やはり慣れ親しんできたバーチャファイターである。そう簡単にやめられるわけもなく、暇な時間があると、どうしてもゲーセンに行ってしまう。そして強いヤツが入ってくると負ける。勝つ対策を考えずに再度乱入してまた負ける。むかついて帰る。まったくもって悪循環である。tbのリリースまではこの状態は続くだろう。セガ様、早くリリースしてください。

★

VF 3 tb。正式名称はバーチャファイター3チームバトル。そのサブタイトルからもわかる通りチームバトル機能が付いている。3セット先取なら3人別々のキャラクターでプレイできるわけだ。新宿さん（禁語）は最近葵が使えるようになったらしいが、俺はサラしか使えない。やっぱり使えるようにしておいたほうがいいのだろうか？　使うなら、パイと葵か……。でも、これじゃあ女好きがバレバレだな。

Information 10月5日に新潟で新宿ジャッキーと百人組み手を開催予定。詳しい場所はまだ聞いてません。──内容は多分VF 3 tb。tbのリリースは全国主要都市ではほぼ同時と思われるのでスタートは一緒。精進しましょう。

GAME 科学研究所
GAME SCIENCE LABOLATORY

第3回
スクロール処理の違い

文章読みにくくありませんか？文章書くの苦手なんですよね。ごめんなさい、先に謝っておきますね。

今のゲームを見ているとシステムの質はＳＦＣ時代の方が高かった気がします。
みなさんはどう思いますか？

written by 佐ブ＆サイガ　illustration　AKIYAMA

助手「教授」
教授「グヒー…ブフゥー…」
助手「教授！」
教授「ムハーー…グホーー…」
助手「きょうじゅーー！！」
教授「ムニャムニャ…」
助手「き・よ・う・じゅ！！」
教授「あれ、なんだ君か…」
あと５分……」
助手「あと５分って！どうして！そんなところで！寝てるんですか！」
教授「…そんなところ……あーはいはい、昨日さぁ忘れ物してさぁ、取りに戻ったんだけど、今度は研究所の鍵を忘れちゃってねぇ、それで壁をよじ登ってたんだけど途中で眠くなって……それからは……えへっ」
助手「えへっ、じゃないですよ。早く登るか降りるかしてください、死にますよ！」
教授「はーーい」

マリオみたいなゲームだと思ったら

助手「ちょうどよかった教授、聞きたいことがあったんです」
教授「なんやなんや」
助手「えっと、実はきのう何本かスーパーファミコンのゲームを買ったんです。マリオみたいなゲームだと思っ買ったんですけど、どれも面白くないんですよ」
教授「ふぉふぉふぉふぉ、そりゃそうじゃ、マリオという見事なお手本があるにも関わらず、マネすらもできていないソフトが多いからのう」
助手「やっぱり十分な調整時間がとれないんですかねぇ」
教授「時間をかければよくはなる。しかし、調整では解決できない、大事な部分をマネできていないんじゃ」
助手「大事な部分ですか……」
教授「例えば、マリオには入っているある処理で、君が買ってきたソフトには入っていない処理がある。それは、明らかに目に見える処理なのじゃが、それに気がつけないでおるのだろう」
助手「内部的なことではなく、見えているところでですか？」
教授「分析力や観察力が足りないんじゃ。マネをしろということではないが、マネすらもできんのでは困る」
助手「まあまあ落着いてください。さっきまでビル壁で寝ていたとはとても思えませんね」
教授「すまん、すまん、もう少しつき合ってくれ。でじゃ、普通に遊んでいるユーザーが気がつかないのはよい。しかし研究と称してマリオをプレイしておきながら、気がつかないのでは、あまりにも不甲斐ない」
助手「それで、その処理というのは、どんな処理なんですか？」
教授「君は研究と称して今までにマリオを何時間プレイしたのかね？」

スクロール処理

教授「それはの画面のスクロール処理なんじゃ。ちょっとマリオを持ってきて立ち上げてみんしゃい」
助手「えっと、ボンバ…摩訶摩…北斗の…あ、ありました。では、立ち上げますね………………うーん、普通にスクロールしているように見えますが」
教授「じゃあ、君が昨日買ってきたソフトに替えてみ」
助手「は、はい、スイッチオンと……やっぱり同じように見えます。どこに違いがあるんですか？」
教授「それはの、自キャラの位置じゃじゃ。君が買ってきたのは、自キャラが中央におるじゃろ。そしたら、次はマリオを見てみるんじゃ」
助手「はい……あっ！……マリオの位置が真ん中じゃない！」
教授「進行方向が広くなっとるんじゃ。それじゃ、後ろに戻ってみてごらん」
助手「今度は後ろの方が広くなりましたよ。いやあ、こんな処理が入っていたんですねぇ。これなら先がよく見通せるし、それだけ思い切ったプレイができますよね」
教授「それだけではない、進行方向が広いと、敵の攻撃パターンや仕掛にも変化がつけやすいんだぱ」
助手「なるほど、この処理は非常に重要な気がします。こんなところに良ゲーと駄目ゲーの違いがあるんですね」
教授「待て待て、それは違うぞ」

いやいや勘違いしてはいかん

教授「マリオのゲーム性を考えれば、このスクロール処理の意味するところは大きい。しかし、カプコンの「魔界村」のように、自キャラが中央に固定でゲーム性が確立しているソフトもあれば、セガの「ソニック」のように、そんな処理を入れたら自キャラを見失っちゃう、っていうソフトもある。それに、このスクロール処理が入っていても面白くないソフトもあるしの」
助手「また、早とちりしてしまいました。もっといろんなソフトを見て研究しないとだめですね」
教授「そうそう、研究研究また研究じゃ。同じ任天堂のソフトでも、ゲーム性に合わせて、スクロールの処理が違っていたりするのは、非常に興味深いわい」
助手「最近、スーパーファミコンやメガドライブの時代にあったような横スクロールＡＣＴが少ないですよね」
教授「そうじゃな、でも今度発売されるトレジャーの「シルエットミラージュ」はよいぞ。ちゃんと今回のスクロール処理も入っておるし」
助手「さっそく、体験版でスクロールを見てみます」

お便り大募集

『ＧＡＭＥ科学研究所』では、ご意見、ご感想、今後扱ってほしいテーマなど、なんでも、お便り募集中！　宛先は、〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　セガサターンマガジン『ＧＡＭＥ研究所』係まで。

SEGA SATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

発売直前！「メークミラクル」選手データを完全公開!!〔セ・リーグ編〕 Vol.11

プロ野球 グレイテストナイン'97 メークミラクル

●セガ●9月25日発売予定●5,800円●スポーツ（野球）●全年齢推奨●1～2人プレイ

読売ジャイアンツ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	〔先発/リリーフ〕タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速（最大）	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速（最大）	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速（最大）	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速（最大）	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速（最大）	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速（最大）	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速（最大）	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速（最大）
斎藤雅樹	11	右投げ	右打ち	5	2	7	10	先発	速球	0	141	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	11	125	—	0	130	シンカー	8	132
ヒルマン	42	左投げ	左打ち	5	1	4	10	先発	速球	0	138	—	0	130	—	0	130	スライダー	9	124	チェンジアップ	0	122	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	112
ガルベス	59	右投げ	右打ち	80	2	5	10	先発	速球	0	144	—	0	130	スライダー	8	130	スライダー	8	137	—	0	130	—	0	130	チェンジアップ	0	124	—	0	130
槙原寛己	17	右投げ	右打ち	5	2	5	10	先発	速球	2	142	フォーク	8	130	スライダー	12	127	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	110	—	0	130	—	0	130
桑田真澄	18	右投げ	右打ち	25	3	8	10	先発	速球	0	142	スプリットフィンガー・ファストボール	6	130	スライダー	8	128	スライダー	5	136	—	0	130	カーブ	12	115	—	0	130	—	0	130
河原純一	15	右投げ	右打ち	5	2	5	10	リリーフ	速球	0	144	フォーク	5	132	スライダー	8	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	115	—	0	130	—	0	130
岡島秀樹	37	左投げ	左打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	142	フォーク	7	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	シンカー	7	128	—	0	130	カーブ	6	118
宮本和知	21	左投げ	左打ち	5	2	7	10	先発	速球	0	136	—	0	130	—	0	130	スライダー	7	120	チェンジアップ	0	110	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	115
川口和久	25	左投げ	両打ち	5	1	7	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	4	130	—	0	130	スライダー	9	126	チェンジアップ	0	125	シンカー	3	128	—	0	130	カーブ	6	118
入来祐作	20	右投げ	右打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	146	フォーク	4	135	スライダー	4	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	1	112	チェンジアップ	0	125	—	0	130
河野博文	40	左投げ	左打ち	5	1	4	10	リリーフ	速球	0	135	フォーク	3	126	—	0	130	スライダー	11	124	—	0	130	シンカー	3	126	—	0	130	カーブ	3	112
木田優夫	19	右投げ	右打ち	60	2	7	10	リリーフ	速球	0	147	フォーク	8	135	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	112	—	0	130	—	0	130
三沢興一	31	右投げ	右打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	144	フォーク	4	128	スライダー	7	127	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	110	—	0	130	—	0	130
趙 成珉	51	右投げ	右打ち	5	1	7	10	リリーフ	速球	0	151	フォーク	9	132	スライダー	9	136	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力（最大）	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
村田真一	9	右投げ	右打ち	118	5	6	7	キャッチャー	10	—	—	—
杉山直輝	22	右投げ	右打ち	140	7	8	8	キャッチャー	9	—	—	—
柳沢裕一	23	右投げ	右打ち	111	7	7	11	キャッチャー	9	—	—	—
吉原孝介	39	右投げ	右打ち	118	7	8	9	キャッチャー	7	—	—	—
清原和博	5	右投げ	右打ち	207	5	7	8	ファースト	—	8	6	—
大森剛	32	右投げ	左打ち	157	5	7	7	ファースト	—	8	—	4
仁志敏久	8	右投げ	右打ち	142	6	13	12	セカンド	—	—	12	—
元木大介	2	右投げ	右打ち	155	6	8	8	セカンド	—	—	10	—
福王昭仁	27	右投げ	左打ち	128	3	8	7	セカンド	—	2	6	—
ルイス	49	右投げ	右打ち	105	6	6	3	サード	—	—	5	5
石井浩郎	6	右投げ	右打ち	170	12	6	8	サード	—	8	9	—
佐藤裕幸	93	右投げ	右打ち	105	5	7	9	サード	—	—	7	—
川相昌弘	0	右投げ	右打ち	106	6	8	11	ショート	—	—	15	—
高村良嘉	00	右投げ	両打ち	65	6	11	8	ショート	—	—	8	—
出口雄大	66	右投げ	両打ち	92	6	8	8	ショート	—	—	8	6
清水隆行	35	右投げ	左打ち	145	11	11	8	レフト	—	—	—	9
松井秀喜	55	右投げ	左打ち	240	11	11	13	センター	—	—	1	8
広沢克	10	右投げ	右打ち	172	9	8	10	ライト	—	7	—	6
堀田一郎	61	右投げ	右打ち	95	3	12	8	レフト	—	—	—	13
渡辺政仁	65	左投げ	左打ち	54	4	7	8	レフト	—	—	—	10
緒方耕一	44	右投げ	両打ち	73	7	13	9	センター	—	—	7	10
吉村禎章	7	左投げ	左打ち	141	7	2	5	ライト	—	—	—	5
後藤孝志	50	右投げ	左打ち	155	10	10	8	ライト	—	—	6	8
斉藤宜之	58	右投げ	左打ち	95	7	11	8	ライト	—	—	6	8
カステヤーノ	24	右投げ	右打ち	140	9	7	6	ショート	—	—	7	—

セガオリジナルチーム ナイツ選手名鑑

稲尾和久

右 勝 35 敗 6
防1.37 S 0
MAX SPEED 148km/h
ストレート
カーブ
フォーク

1956年、西鉄ライオンズにて華麗にデビュー。61年の、1シーズン中78登板という記録は、いまだ誰も破ることができない往年の名投手だ。チーム81勝中、52勝という成績も残す。

秋山登

右 勝 21 敗 10
防1.75 S 0
MAX SPEED 145km/h
ストレート
シンカー
カーブ

1956年、大洋ホエールズにてデビュー。大洋のエースピッチャーとして活躍した。60年には、その年の防御率トップという記録を持つピッチャーでもある。

高橋一三

左 勝 23 敗 13
防2.21 S 0
MAX SPEED 145km/h
ストレート
カーブ
スクリュー
フォーク

1965年、読売ジャイアンツにてデビュー。ジャイアンツV9時代に活躍したエースピッチャーだ。76年には、日本ハムに移籍し、その後83年まで活躍した。

皆川睦雄

右 勝 31 敗 10
防1.61 S 0
MAX SPEED 145km/h
ストレート
スライダー
シンカー
カーブ

1954年、南海ホークスにてデビュー。総登板数3158回という記録を持つ。また、金田正一の通算400勝には及ばないが、通算221勝をあげる投手でもあった。

米田哲也

右 勝 29 敗 13
防1.86 S 0
MAX SPEED 145km/h
ストレート
シュート
スライダー
カーブ
フォーク

1956年、阪急ブレーブスにてデビュー。350勝投手である。通算登板数949試合という、大記録を持つ。阪急黄金時代を築いた歴史に残るピッチャーである。

若生智男

右 勝 10 敗 4
防1.96 S 0
MAX SPEED 145km/h
ストレート
シンカー
カーブ

1956年、毎日オリオンズにてデビュー。成績的にはバラ付きがあるが、60年のオリオンズ優勝に貢献した、エースピッチャーでもある。66年に阪神、75年には広島に移籍している。

中日ドラゴンズ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	(先発/リリーフ)タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速(最大)	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速(最大)	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速(最大)	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速(最大)	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速(最大)	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速(最大)	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速(最大)	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速(最大)
山本昌広	34	左投げ	左打ち	10	2	7	10	先発	速球	0	138	—	0	130	—	0	130	スライダー	6	118	—	0	130	シンカー	13	126	—	0	130	カーブ	12	110
今中慎二	14	左投げ	左打ち	10	3	8	10	先発	速球	0	144	フォーク	8	132	シュート	2	133	—	0	130	チェンジアップ	0	122	—	0	130	—	0	130	スローカーブ	14	105
門倉健	25	右投げ	右打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	142	フォーク	8	127	スライダー	4	124	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	112	—	0	130	—	0	130
前田幸長	31	左投げ	左打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	138	—	3	125	シュート	2	130	スライダー	6	122	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	112
古池拓一	46	右投げ	右打ち	50	3	5	10	先発	速球	0	141	スプリット・フィンガード・ファストボール	0	130	スライダー	11	127	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	115	—	0	130	シンカー	5	128
村田勝喜	21	右投げ	右打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	142	フォーク	4	128	スライダー	4	125	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	115	—	0	130	—	0	130
井手元健一郎	51	左投げ	左打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	140	—	0	130	—	0	130	スライダー	4	126	—	0	130	シンカー	3	128	—	0	130	カーブ	6	128
落合英二	26	右投げ	右打ち	5	2	5	10	リリーフ	速球	0	144	フォーク	4	130	スライダー	5	128	スライダー	8	138	—	0	130	カーブ	3	115	—	0	130	—	0	130
大塔正明	28	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	134	フォーク	3	122	スライダー	6	120	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	110	チェンジアップ	0	118	—	0	130
遠藤政隆	43	右投げ	右打ち	5	1	7	10	リリーフ	速球	0	143	フォーク	4	130	スライダー	7	128	—	0	130	—	0	130	スローカーブ	7	115	—	0	130	—	0	130
中山裕章	19	右投げ	右打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	144	フォーク	5	128	—	0	130	スライダー	2	136	—	0	130	カーブ	3	120	—	0	130	—	0	130
宣　銅烈	20	右投げ	右打ち	5	4	5	10	リリーフ	速球	0	153	フォーク	7	134	スライダー	14	142	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	121	チェンジアップ	0	125	—	0	130
小野和義	18	左投げ	左打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	138	フォーク	10	132	—	0	130	—	0	130	チェンジアップ	0	112	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	115

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力(最大)	巧打力	走力	肩力	守備位置	補	一	内	外
中村武志	39	右投げ	右打ち	150	7	8	13	キャッチャー	12	—	—	—
矢野輝弘	38	右投げ	右打ち	143	9	10	11	キャッチャー	8	—	—	5
大豊泰昭	55	左投げ	左打ち	201	5	7	10	ファースト	—	7	—	—
愛甲猛	9	左投げ	左打ち	125	7	5	9	ファースト	—	6	—	4
立浪和義	3	右投げ	左打ち	170	10	11	7	セカンド	—	—	13	—
小森哲也	48	右投げ	両打ち	72	4	10	9	セカンド	—	—	11	—
ゴメス	4	右投げ	右打ち	211	10	4	9	サード	—	—	9	—
筒井壮	37	右投げ	右打ち	74	5	11	8	サード	—	—	8	—
金村義明	6	右投げ	右打ち	118	6	6	7	サード	—	—	7	—
神野純一	0	右投げ	右打ち	115	6	9	11	サード	—	—	9	—
鳥越裕介	41	右投げ	右打ち	103	7	11	9	ショート	—	—	9	7
種田仁	1	右投げ	右打ち	108	7	8	10	ショート	—	—	8	5
荒木雅博	2	右投げ	右打ち	51	4	12	9	ショート	—	—	9	—
樋口一紀	49	右投げ	左打ち	110	7	9	10	ショート	—	—	8	—
山崎武司	22	右投げ	右打ち	220	9	8	10	レフト	—	—	—	7
益田大介	40	右投げ	左打ち	106	9	8	10	センター	—	—	—	12
パウエル	30	右投げ	右打ち	170	10	8	12	ライト	—	—	—	7
松井達徳	54	左投げ	左打ち	82	5	8	10	レフト	—	8	—	8
井上一樹	99	左投げ	左打ち	111	4	7	13	レフト	—	—	—	8
音重鎮	50	左投げ	左打ち	146	7	9	12	センター	—	9	—	9
山口幸司	00	右投げ	右打ち	75	6	10	9	センター	—	—	—	11
神山一義	44	右投げ	右打ち	111	4	6	10	レフト	—	—	—	7
川又米利	23	右投げ	左打ち	135	8	5	10	ライト	—	7	—	5
彦野利勝	8	右投げ	右打ち	132	8	5	11	ライト	—	—	—	10
森野将彦	7	右投げ	左打ち	128	7	8	5	セカンド	—	—	5	—
光山英和	17	右投げ	右打ち	111	5	8	8	キャッチャー	11	—	—	—

セガオリジナルチーム ナイツ選手名鑑

山本和行

左 勝 15 敗 8
防2.41 S 26
MAX SPEED 142km/h
ストレート Cアップ シュート SFF フォーク カーブ

1972年、阪神タイガースにてデビュー。阪神のリリーフピッチャーとして活躍した。とくに、85年の阪神優勝の際は、チームに対して非常に貢献している。

谷沢健一

左 .320 本 34
点 99 盗 0
長 巧 走 肩 守

1970年、中日ドラゴンズにてデビュー。中日の4番打者として活躍した。アキレス腱の故障から不死鳥のように蘇り、80年にはその年の首位打者となっている。

中村勝広

右 .280 本 16
点 43 盗 12
長 巧 走 肩 守

1972年、阪神タイガースにてデビュー。阪神の名3塁手として活躍後、同球団の監督となった、生っ粋の阪神人間である。監督以外にも、TVの解説者などもつとめている。

藤尾茂

右 .282 本 11
点 58 盗 14
長 巧 走 肩 守

1953年、読売ジャイアンツにてデビュー。元西武ライオンズの森監督と同時期にジャイアンツにいたため、その影に隠れるような形になってしまったキャッチャーだ。

大島康徳

右 .316 本 36
点 103 盗 1
長 巧 走 肩 守

1971年、中日ドラゴンズにてデビュー。83年には、その年のホームラン王も取るほどの長距離打者である。83年には日本ハムに移籍している。

大下剛史

右 .270 本 3
点 19 盗 44
長 巧 走 肩 守

1967年、東映フライヤーズにてデビュー。74年に日本ハム、75年には広島に移籍している。また、75年にはその年の盗塁王を取っている。広島初優勝の立役者でもある。

広島東洋カープ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	(先発/リリーフ)タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速(最大)	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速(最大)	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速(最大)	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速(最大)	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速(最大)	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速(最大)	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速(最大)	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速(最大)
紀藤真琴	11	右投げ	右打ち	5	3	8	10	先発	速球	0	143	フォーク	5	130	スライダー	7	127	—	0	130	—	0	130	スローカーブ	7	113	—	0	130	—	0	130
大野豊	24	左投げ	左打ち	5	2	4	10	先発	速球	0	143	フォーク	6	130	シュート	5	134	スライダー	9	128	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	118
山内泰幸	16	右投げ	右打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	138	フォーク	6	127	スライダー	7	124	—	0	130	—	0	130	カーブ	9	120	—	0	130	—	0	130
山崎健	17	右投げ	右打ち	5	3	5	10	先発	速球	0	135	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	7	118	—	0	130	シンカー	5	128
澤崎俊和	14	右投げ	右打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	142	フォーク	9	132	スライダー	11	126	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130
黒田博樹	15	右投げ	右打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	150	—	0	130	スライダー	9	132	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	115	—	0	130	—	0	130
加藤伸一	12	右投げ	右打ち	5	2	5	10	先発	速球	0	137	パーム	4	118	スライダー	3	125	スライダー	8	136	—	0	130	カーブ	6	112	—	0	130	—	0	130
長谷川昌幸	19	右投げ	右打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	5	130	スライダー	6	120	—	0	130	—	0	130	カーブ	7	118	—	0	130	—	8	130
横山竜士	53	右投げ	右打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	145	—	0	130	スライダー	7	124	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	114	—	0	130	シンカー	4	126
高橋建	22	左投げ	左打ち	5	2	5	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	4	130	—	0	126	スライダー	2	128	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	115
玉木重雄	30	右投げ	右打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	140	フォーク	4	128	スライダー	2	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	7	115	—	0	130	—	0	130
佐々岡真司	18	右投げ	右打ち	5	1	8	10	リリーフ	速球	0	145	スプリット・フィンガー・ファストボール	6	130	スライダー	8	128	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	118	—	0	130	—	0	130

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力(最大)	巧打力	走力	肩力	守備位置	補	一	内	外
西山秀二	32	右投げ	右打ち	109	7	9	13	キャッチャー	12	—	—	—
瀬戸輝信	28	右投げ	右打ち	100	7	7	10	キャッチャー	10	—	—	—
小畑幸司	31	右投げ	右打ち	106	5	5	8	キャッチャー	8	—	—	—
吉本亮	40	右投げ	右打ち	60	6	5	8	キャッチャー	10	—	—	—
ロペス	2	右投げ	右打ち	191	11	8	13	ファースト	—	8	9	—
浅井樹	6	左投げ	左打ち	138	7	10	10	ファースト	—	8	—	8
朝山東洋	38	右投げ	右打ち	85	4	10	7	ファースト	—	8	6	6
千代丸祥士	35	右投げ	右打ち	70	7	7	9	ファースト	—	8	—	8
正田耕三	4	右投げ	両打ち	108	6	9	7	セカンド	—	—	11	—
高信二	0	右投げ	左打ち	94	8	10	10	セカンド	—	—	13	—
福地和広	44	右投げ	右打ち	65	4	13	6	セカンド	—	—	8	—
徳本政敬	46	右投げ	右打ち	108	5	8	8	セカンド	—	—	8	—
江藤智	33	右投げ	右打ち	220	8	10	10	サード	—	—	5	—
高山健一	25	右投げ	右打ち	106	6	6	8	サード	—	—	8	—
野村謙二郎	7	右投げ	左打ち	167	11	12	13	ショート	—	—	14	—
野々垣武志	37	右投げ	右打ち	63	8	7	10	ショート	—	—	8	—
金本知憲	10	右投げ	左打ち	200	10	12	11	レフト	—	—	—	12
前田智徳	1	右投げ	左打ち	192	12	9	15	センター	—	—	—	9
緒方孝市	9	右投げ	右打ち	169	9	15	13	ライト	—	—	—	14
仁平馨	00	右投げ	右打ち	95	7	11	10	レフト	—	—	—	10
町田公二郎	5	右投げ	右打ち	165	10	9	10	センター	—	7	6	10
福良徹	55	右投げ	右打ち	52	7	10	11	センター	—	—	—	7
井上浩司	56	右投げ	両打ち	51	7	8	6	センター	—	—	—	8
木村拓也	41	右投げ	右打ち	62	5	12	12	ライト	—	—	8	10

セガオリジナルチーム ナイツ選手名鑑

有藤道世

右 .306 本 25
点 80 盗 27
長 巧 走 肩 守

1969年、ロッテオリオンズにてデビュー。ミスターオリオンズの名を持つ、オリオンズを代表する名３塁手である。77年には、その年の首位打者を取っている。

安藤統夫

右 .294 本 10
点 30 盗 3
長 巧 走 肩 守

1962年、阪神タイガースにてデビュー。内野手として活躍した。その後在籍していた阪神の監督に就任。監督をやめた直後に阪神優勝と、少しばかり不遇な存在だ。

長崎慶一

左 .304 本 7
点 44 盗 0
長 巧 走 肩 守

1973年、大洋ホエールズにてデビュー。82年には、その年の首位打者を取っている。その後、85年には阪神タイガースに移籍をしている。

黒江透修

右 .292 本 10
点 65 盗 22
長 巧 走 肩 守

1964年、読売ジャイアンツにてデビュー。ジャイアンツＶ９時代のショートとして活躍した。派手な成績はないものの、縁の下の力持ち的な存在であった。

杉浦亨

左 .310 本 20
点 62 盗 18
長 巧 走 肩 守

1972年、ヤクルトアトムズにてデビュー。まるで弾丸ライナーのようなホームランを打った。とくに92年の日本シリーズでの、代打満塁サヨナラホームランはスゴイ記録。

横田真之

左 .300 本 9
点 50 盗 17
長 巧 走 肩 守

1985年、ロッテオリオンズにてデビュー。球団入団後、２年連続３割という成績を持つ打者であった。しかしその後はあまり活躍の機会がなかった、不遇の選手である。

ヤクルトスワローズ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	(先発／リリーフ)タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速(最大)	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速(最大)	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速(最大)	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速(最大)	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速(最大)	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速(最大)	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速(最大)	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速(最大)
吉井理人	21	右投げ	右打ち	5	1	7	10	先発	速球	0	142	フォーク	11	127	スライダー	5	126	スライダー	4	135	—	0	130	カーブ	5	112	チェンジアップ	0	125	—	0	130
ブロス	29	右投げ	右打ち	52	3	5	10	先発	速球	0	147	フォーク	2	130	スライダー	10	136	スライダー	2	139	—	0	130	カーブ	2	120	チェンジアップ	0	124	—	0	130
田畑一也	39	右投げ	右打ち	5	1	7	10	先発	速球	0	140	フォーク	8	128	スライダー	5	127	スライダー	2	130	3	5	97	カーブ	10	112	チェンジアップ	0	124	—	0	130
川崎憲次郎	17	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	145	スプリット・フィンガー・ファストボール	5	132	スライダー	6	128	—	0	130	—	0	132	カーブ	5	113	—	0	130	—	0	130
山部太	19	左投げ	左打ち	5	2	7	10	先発	速球	0	144	フォーク	7	125	—	0	130	スライダー	6	122	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	110
石井一久	16	左投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	148	フォーク	5	125	シュート	4	138	スライダー	6	122	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	115
岡林洋一	15	右投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	138	フォーク	6	125	スライダー	9	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	112	—	0	130	—	0	130
加藤博人	13	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	138	フォーク	3	128	シュート	4	135	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	スローカーブ	12	115
山本樹	45	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	144	フォーク	6	125	シュート	4	122	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	112
増田政行	23	右投げ	右打ち	40	3	6	10	リリーフ	速球	0	143	フォーク	5	125	スライダー	8	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115	—	0	130	—	0	130
高津臣吾	22	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	136	—	0	130	スライダー	2	120	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	122	—	0	130	シンカー	15	110
伊藤智仁	20	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	152	フォーク	1	126	スライダー	13	138	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	115	—	0	130	—	0	130

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力(最大)	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
古田敦也	27	右投げ	右打ち	165	13	10	15	キャッチャー	15	—	—	—
野口寿浩	28	右投げ	右打ち	67	7	7	11	キャッチャー	10	—	—	—
青柳進	44	右投げ	右打ち	119	8	6	12	キャッチャー	7	—	—	—
カツノリ	33	右投げ	右打ち	120	5	5	8	キャッチャー	3	4	—	—
小早川毅彦	7	右投げ	左打ち	162	6	8	8	ファースト	—	8	—	—
オルティス	9	右投げ	右打ち	121	5	7	3	ファースト	—	7	9	—
大野雄次	30	右投げ	右打ち	141	6	5	7	ファースト	—	5	—	—
岩村明憲	48	右投げ	左打ち	117	6	9	8	ファースト	—	9	8	8
辻発彦	8	右投げ	右打ち	104	10	9	13	セカンド	—	—	15	—
土橋勝征	5	右投げ	右打ち	155	11	9	12	セカンド	—	—	10	11
苫篠賢治	4	右投げ	両打ち	96	7	11	9	セカンド	—	—	9	9
池山隆寛	1	右投げ	右打ち	173	6	10	13	サード	—	5	13	—
宮本慎也	6	右投げ	右打ち	100	9	9	12	ショート	—	—	14	—
三木肇	35	右投げ	右打ち	80	6	8	9	ショート	—	—	9	—
ホージー	10	右投げ	両打ち	231	11	13	5	レフト	—	—	—	10
飯田哲也	2	右投げ	右打ち	124	11	13	13	センター	3	—	—	14
稲葉篤紀	41	左投げ	左打ち	193	11	10	10	ライト	—	—	—	8
松元秀一郎	60	右投げ	左打ち	72	7	10	10	レフト	—	—	—	10
佐藤真一	00	右投げ	右打ち	111	5	10	13	レフト	—	—	—	10
広永益隆	49	右投げ	左打ち	120	7	6	8	レフト	—	—	—	8
真中満	31	左投げ	左打ち	101	11	11	10	センター	—	—	—	10
城友博	0	右投げ	右打ち	62	4	11	10	センター	—	—	2	9
秦真司	26	左投げ	左打ち	153	8	5	12	ライト	4	—	—	6
副島孔太	25	右投げ	左打ち	126	4	10	8	ライト	—	—	4	7
テータム	49	右投げ	右打ち	146	8	9	8	セカンド	—	6	6	—
馬場敏史	54	右投げ	右打ち	136	10	10	12	セカンド	—	—	14	—

セガオリジナルチーム ダイナマイツ選手名鑑

杉浦忠

右 勝 38敗 4
防1.40S 0
MAX SPEED 145km/h
ストレート / シュート / スライダー / カーブ

1958年、南海ホークスにてデビュー。立教大学在学中は、長島茂雄の同期でもある。南海黄金時代の立役者として活躍した、エースピッチャーだ。

今井雄太郎

右 勝 21敗 9
防2.93S 0
MAX SPEED 142km/h
ストレート / Cアップ / シュート / スライダー / フォーク

1971年、阪急ブレーブスにてデビュー。仙台の宮城球場での完全試合という大記録を持つ、名投手である。この記録は、94年にジャイアンツの槙原が達成するまで長きに渡って守り続けた。

松沼雅之

右 勝 15敗 8
防2.76S 0
MAX SPEED 146km/h
ストレート / シュート / スライダー / カーブ / フォーク

1979年、西武ライオンズにてデビュー。兄、松沼博久とともに同球団に入団し、兄弟で西武の黄金時代を築き上げた。テレビの解説などでは、松沼弟として親しまれていた。

土橋正幸

右 勝 30敗 16
防1.90S 0
MAX SPEED 150km/h
ストレート / シュート / スライダー

1956年、東映フライヤーズにてデビュー。62年には、チームを優勝に導いたエースピッチャーである。選手引退後は、フジテレビのプロ野球ニュースの名解説者としても活躍している。

石岡康三

右 勝 4敗 4
防2.13S 22
MAX SPEED 140km/h
ストレート / シュート / スライダー / カーブ

1964年、国鉄スワローズにてデビュー。昔はセーブ数の記録がなかったので、成績としては残っていないが、今でいうところの名リリーフピッチャーである。

新浦寿男

左 勝 15敗 10
防2.81S 15
MAX SPEED 145km/h
ストレート / Cアップ / スライダー / シュート / カーブ / スクリュー / フォーク

1971年、読売ジャイアンツにてデビュー。多彩な変化球を操り、相手打者を翻弄するタイプのピッチャーだ。台湾球界に殴り込みをかけ、87年には大洋ホエールズの選手として凱旋した。

横浜ベイスターズ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	(先発/リリーフ)タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速(最大)	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速(最大)	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速(最大)	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速(最大)	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速(最大)	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速(最大)	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速(最大)	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速(最大)
斎藤隆	11	右投げ	左打ち	15	3	7	10	先発	速球	0	145	ﾌｫｰｸ	5	135	ｽﾗｲﾀﾞｰ	10	132	ｽﾗｲﾀﾞｰ	5	138	—	0	130	カーブ	4	115	—	0	130	—	0	130
野村弘樹	21	左投げ	左打ち	40	3	6	10	先発	速球	0	136	ﾌｫｰｸ	8	125	—	0	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	2	127	—	0	130	—	0	130	—	0	133	カーブ	8	110
川村丈夫	16	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	140	ﾌｫｰｸ	2	125	ｽﾗｲﾀﾞｰ	6	122	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	112	—	0	130	—	0	130
戸叶尚	63	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	136	—	0	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	4	124	—	0	130	—	0	130	縦に落ちるカーブ	5	118	—	0	130	ｼﾝｶｰ	6	130
三浦大輔	46	右投げ	右打ち	5	2	6	10	先発	速球	0	138	ﾌｫｰｸ	4	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	8	127	—	0	130	—	0	130	ｽﾛｰｶｰﾌﾞ	5	110	—	0	130	—	0	130
関口伊織	12	左投げ	左打ち	5	2	6	10	先発	速球	0	142	ﾌｫｰｸ	4	125	—	0	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	8	122	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	110
河原隆一	15	左投げ	左打ち	5	1	6	10	ﾘﾘｰﾌ	速球	0	135	—	0	130	—	0	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	11	125	—	0	130	ｼﾝｶｰ	6	126	—	0	130	カーブ	6	112
森中聖雄	14	左投げ	左打ち	5	1	5	10	ﾘﾘｰﾌ	速球	0	140	—	0	130	—	0	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	4	127	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115
五十嵐英樹	13	右投げ	右打ち	5	1	6	10	ﾘﾘｰﾌ	速球	0	143	ﾌｫｰｸ	5	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	6	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115	—	0	130	—	0	130
盛田幸希	17	右投げ	右打ち	5	2	5	10	ﾘﾘｰﾌ	速球	0	144	ﾌｫｰｸ	4	128	—	0	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	8	140	—	0	130	カーブ	6	125	—	0	130	—	0	130
島田直也	48	右投げ	右打ち	5	1	6	10	ﾘﾘｰﾌ	速球	0	136	ﾌｫｰｸ	4	127	ｽﾗｲﾀﾞｰ	8	125	ｽﾗｲﾀﾞｰ	2	133	—	0	130	カーブ	8	112	—	0	130	—	0	130
佐々木主浩	22	右投げ	右打ち	5	1	6	10	ﾘﾘｰﾌ	速球	0	151	ﾌｫｰｸ	15	140	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	115	—	0	130	—	0	130
ﾏﾎｰﾑｽﾞ	30	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	147	—	0	130	ｽﾗｲﾀﾞｰ	9	125	ｽﾗｲﾀﾞｰ	3	128	—	0	130	カーブ	5	115	ﾁｪﾝｼﾞｱｯﾌﾟ	0	104	—	0	130

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力(最大)	巧打力	走力	肩力	守備位置	補	一	内	外
谷繁元信	8	右投げ	右打ち	158	7	7	15	キャッチャー	8	—	—	—
秋元宏作	39	右投げ	右打ち	97	6	5	10	キャッチャー	9	—	—	—
駒田徳広	10	左投げ	左打ち	130	11	8	10	ファースト	—	14	—	—
ローズ	23	右投げ	右打ち	172	12	10	6	セカンド	—	—	11	—
新井潔	4	右投げ	両打ち	111	4	10	8	セカンド	—	—	8	—
紀田彰一	28	右投げ	右打ち	120	4	8	8	セカンド	—	—	5	—
進藤達哉	1	右投げ	右打ち	150	10	10	11	サード	—	—	14	—
川端一彰	38	右投げ	右打ち	109	9	7	10	サード	—	—	8	8
宮川一彦	36	右投げ	左打ち	80	7	7	9	サード	—	—	8	—
永池恭男	55	右投げ	右打ち	59	5	6	9	サード	—	8	8	—
大野貴洋	31	右投げ	左打ち	119	6	11	11	サード	—	—	8	—
石井琢朗	5	右投げ	左打ち	130	12	15	12	ショート	—	—	12	—
万永貴司	0	右投げ	右打ち	70	6	10	10	ショート	—	—	8	—
ジョー古河	40	右投げ	両打ち	60	5	8	6	ショート	—	—	5	—
藤田正大	58	右投げ	右打ち	74	6	9	6	ショート	—	—	5	—
鈴木尚典	51	右投げ	左打ち	177	13	10	10	レフト	—	—	—	9
波留敏夫	2	右投げ	右打ち	150	11	11	13	センター	—	—	7	11
佐伯貴弘	26	左投げ	左打ち	142	7	9	11	ライト	—	—	—	9
多村仁	52	右投げ	右打ち	111	6	8	8	レフト	—	—	—	9
金村康平	62	右投げ	右打ち	96	5	9	12	レフト	5	—	—	6
井上純	32	左投げ	左打ち	60	7	13	8	センター	—	—	—	8
セルビー	29	右投げ	左打ち	150	7	8	8	ライト	—	—	7	6
畠山準	25	右投げ	右打ち	143	6	8	11	ライト	—	8	—	8
宮里太	7	右投げ	左打ち	101	9	9	11	ライト	4	—	—	8

セガオリジナルチーム ダイナマイツ選手名鑑

安田猛

左 勝 17 敗 16
防 3.74 S 6
MAX SPEED 134km/h
ストレート / Cアップ / シュート / スライダー / カーブ

1972年、ヤクルトアトムズにてデビュー。現役時代はそう長くないが、78年の同球団の優勝の際は、その変化球を駆使した投球で活躍したピッチャーである。

中畑清

右 .322 本 16
点 66 盗 10
長 巧 走 肩 守

1977年、読売ジャイアンツにてデビュー。ミスター絶好調と呼ばれるお祭り男。成績云々より、その独特の雰囲気でチームを盛り上げるタイプの選手だった。

高木守道

右 .302 本 11
点 48 盗 44
長 巧 走 肩 守

1960年、中日ドラゴンズにてデビュー。20年以上に渡り、中日に在籍した。セカンドを守備位置とし、その足の速さをもって65年には、みごと盗塁王に輝いている。

木俣達彦

右 .322 本 18
点 50 盗 3
長 巧 走 肩 守

1964年、中日ドラゴンズにてデビュー。守ってよし、打ってよしのチームの大黒柱。今でいうところの、ヤクルトの古田敦也選手タイプのキャッチャーだった。

山崎裕之

右 .300 本 14
点 60 盗 7
長 巧 走 肩 守

1965年、東京オリオンズにてデビュー。打てるセカンドとして活躍した。69年にはロッテオリオンズに移籍。その後の79年、西武ライオンズ創設のときの立役者でもある。

内藤博文

右 .250 本 6
点 48 盗 6
長 巧 走 肩 守

1949年、読売ジャイアンツにてデビュー。50年には、42エラーという珍記録を持つ。内野、外野のどちらも守れるユーティリティプレイヤーとしても活躍した。

阪神タイガース

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	(先発/リリーフ)タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速(最大)	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速(最大)	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速(最大)	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速(最大)	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速(最大)	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速(最大)	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速(最大)	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速(最大)
薮恵壹	18	右投げ	右打ち	5	3	8	10	先発	速球	0	144	フォーク	6	130	スライダー	8	135	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	118	チェンジアップ	0	130	—	0	130
川尻哲郎	41	右投げ	右打ち	5	2	6	10	先発	速球	0	135	—	0	130	スライダー	10	122	—	0	130	—	0	130	スローカーブ	3	105	チェンジアップ	0	100	シンカー	6	130
湯舟敏郎	15	左投げ	左打ち	5	2	6	10	先発	速球	0	138	フォーク	11	128	—	0	130	スライダー	2	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	5	115
山崎一玄	16	右投げ	右打ち	5	1	5	10	先発	速球	0	140	フォーク	3	128	スライダー	6	124	—	0	130	—	0	130	カーブ	3	115	—	0	130	—	0	130
古溝克之	50	左投げ	左打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	140	フォーク	5	125	シュート	6	128	スライダー	5	126	—	0	130	シンカー	5	126	—	0	130	カーブ	3	115
舩木聖士	35	右投げ	右打ち	5	1	6	10	先発	速球	0	143	フォーク	2	132	スライダー	8	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	7	118	—	0	130	—	0	130
竹内昌也	26	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	136	フォーク	5	128	スライダー	6	124	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	112	—	0	130	—	0	130
中込伸	1	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	138	フォーク	4	127	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	6	112	チェンジアップ	0	125	—	0	130
弓長起浩	14	左投げ	左打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	133	—	0	125	—	0	125	—	0	125	—	0	125	シンカー	5	128	—	0	125	カーブ	6	114
伊藤敦規	47	右投げ	右打ち	5	2	4	10	リリーフ	速球	0	138	フォーク	8	127	スライダー	4	126	—	0	130	—	0	130	カーブ	4	109	—	0	130	シンカー	9	123
田村勤	36	左投げ	左打ち	5	1	5	10	リリーフ	速球	0	136	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	11	118
葛西稔	13	右投げ	右打ち	5	1	6	10	リリーフ	速球	0	132	—	0	125	—	0	125	—	0	125	—	0	125	カーブ	8	115	チェンジアップ	0	100	シンカー	5	130

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力(最大)	巧打力	走力	肩力	守備位置	補	一	内	外
関川浩一	22	右投げ	左打ち	118	9	11	8	キャッチャー	6	—	—	5
定詰雅彦	28	右投げ	右打ち	98	6	10	13	キャッチャー	8	—	—	—
山田勝彦	27	右投げ	右打ち	97	6	6	6	キャッチャー	8	—	—	—
北川博敏	9	右投げ	右打ち	112	4	6	6	キャッチャー	6	—	4	—
ハイアット	44	右投げ	右打ち	172	6	7	10	ファースト	—	8	8	2
八木裕	3	右投げ	右打ち	152	9	9	8	ファースト	—	5	8	6
星野修	68	右投げ	左打ち	115	9	7	13	ファースト	—	8	8	—
中村良二	59	右投げ	右打ち	69	7	5	8	ファースト	—	—	8	8
和田豊	6	右投げ	右打ち	126	13	10	9	セカンド	—	—	12	—
広沢好輝	57	右投げ	左打ち	73	4	9	6	セカンド	—	—	6	—
今岡誠	7	右投げ	右打ち	140	7	9	10	サード	—	4	9	—
誠	31	右投げ	右打ち	127	7	8	11	サード	—	—	6	5
平尾博司	2	右投げ	右打ち	120	7	10	9	サード	—	—	8	—
米崎薫臣	37	右投げ	左打ち	68	5	6	8	サード	—	8	11	—
久慈照嘉	8	右投げ	左打ち	63	9	12	11	ショート	—	—	13	—
平塚克洋	54	右投げ	右打ち	175	11	8	9	レフト	—	6	—	8
新庄剛志	5	右投げ	右打ち	171	5	12	12	センター	—	—	2	12
桧山進次郎	24	右投げ	左打ち	194	6	10	10	ライト	—	—	—	10
グリーンウェル	39	右投げ	左打ち	203	11	9	10	レフト	—	—	—	9
高波文一	4	右投げ	右打ち	62	3	13	9	レフト	—	—	—	13
吉田浩	42	左投げ	左打ち	134	6	8	10	センター	—	—	—	6
畑山俊二	53	左投げ	左打ち	75	8	6	9	センター	—	—	4	7
長嶋清幸	0	左投げ	左打ち	93	6	5	9	ライト	—	—	—	8
亀山努	00	右投げ	左打ち	78	7	9	6	ライト	—	—	—	6
コールズ	21	右投げ	右打ち	192	10	8	6	ファースト	—	5	5	3
シークリスト	12	右投げ	左打ち	178	5	7	8	サード	3	—	7	5
本西厚博	32	右投げ	右打ち	107	9	10	13	ライト	—	—	13	15

セガオリジナルチーム ダイナマイツ選手名鑑

原辰徳

右 .302 本 32
点 103 盗 9
長
巧
走
肩
守

1981年、読売ジャイアンツにてデビュー。どんなによい成績をあげても、なにかしら難癖を付けられるという不遇な面を持っている。感激屋で、お立ち台で涙ぐむことで有名。

張本勲

左 .358 本 31
点 89 盗 10
長
巧
走
肩
守

1959年、東映フライヤーズでデビュー。3000本安打、9年連続しての打率3割など、その持つ記録からも、いかに名打者だったかがしのばれる選手だ。

蓑田浩二

右 .312 本 32
点 92 盗 35
長
巧
走
肩
守

1976年、阪急ブレーブスにてデビュー。打率3割、ホームラン30本、30盗塁といった記録を作った、初めてのプロ野球選手でもある。88年には巨人に移籍をしている。

古葉竹識

右 .218 本 2
点 25 盗 57
長
巧
走
肩
守

1958年、広島カープでデビュー。守備のうまさには定評があり、セカンド、ショートなどを守った。64年には盗塁王も取っている。現役引退後は、広島、大洋の監督もする。

青田昇

右 .312 本 32
点 105 盗 22
長
巧
走
肩
守

1942年、巨人にてデビュー。いぶし銀のような魅力を持つ、名選手である。46年に阪急、48年に巨人、53年に洋松ロビンス、55年に大洋、59年には阪急と、めまぐるしく移籍する。

今週に引き続き、次号（10月3日発売号）では、パ・リーグの選手およびセガのオリジナルチーム「ダイナマイツ」のデータを紹介しよう。そのほかにも、ちょっぴり気になる情報をぎっしり詰め込む予定だ。次号の発売日までは、今週号のデータをもとにいろいろな戦略を立てて、ゲームの発売を待っていてね。

ナイツ

投手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力	巧打力	走力	肩力	(先発/リリーフ)タイプ	方向ボタン上の球種	方向ボタン上の変化量	方向ボタン上の球速(最大)	方向ボタン下の球種	方向ボタン下の変化量	方向ボタン下の球速(最大)	方向ボタン右の球種	方向ボタン右の変化量	方向ボタン右の球速(最大)	方向ボタン左の球種	方向ボタン左の変化量	方向ボタン左の球速(最大)	方向ボタン右上の球種	方向ボタン右上の変化量	方向ボタン右上の球速(最大)	方向ボタン右下の球種	方向ボタン右下の変化量	方向ボタン右下の球速(最大)	方向ボタン左上の球種	方向ボタン左上の変化量	方向ボタン左上の球速(最大)	方向ボタン左下の球種	方向ボタン左下の変化量	方向ボタン左下の球速(最大)
稲尾和久	24	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	148	フォーク	9	137	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	14	122	—	0	130	—	0	130
皆川睦雄	22	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	145	—	0	130	スライダー	8	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	8	125	—	0	130	シンカー	14	135
秋山登	17	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	145	—	0	130	—	0	130	—	0	130	—	0	130	カーブ	9	125	—	0	130	シンカー	12	135
米田哲也	18	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	145	フォーク	9	135	スライダー	8	130	スライダー	8	135	—	0	130	カーブ	8	125	—	0	130	—	0	130
高橋一三	21	左投げ	左打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	145	フォーク	14	135	—	0	130	—	0	130	—	0	130	シンカー	10	135	—	0	130	カーブ	7	125
若生智男	27	右投げ	右打ち	15	5	5	10	先発	速球	0	145	—	0	0	—	0	0	—	0	0	—	0	0	カーブ	9	115	—	0	0	シンカー	9	131
エリオット	99	右投げ	右打ち	3	1	6	15	先発	速球	0	156	フォーク	12	140	—	0	145	—	0	145	—	0	145	—	0	145	—	0	145	—	0	145
フリッキー	1	右投げ	右打ち	68	13	8	15	リリーフ	速球	0	143	縦に落ちるスライダー	8	133	スライダー	8	131	—	0	133	—	0	133	カーブ	8	115	—	0	133	—	0	133
アスタル	77	右投げ	左打ち	250	3	1	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	8	130	スライダー	8	127	—	0	132	—	0	132	カーブ	15	112	—	0	132	—	0	132
ナイトピアン	98	右投げ	右打ち	15	11	6	15	リリーフ	速球	0	118	フォーク	2	116	スライダー	2	125	スライダー	2	130	—	0	128	カーブ	2	112	チェンジアップ	0	148	シンカー	1	138
リアラ	9	左投げ	左打ち	55	4	10	10	リリーフ	速球	0	152	縦に落ちるスライダー	14	132	—	0	142	スライダー	4	146	—	0	142	—	0	142	—	0	142	スローカーブ	14	80
山本和行	25	左投げ	左打ち	15	5	5	10	リリーフ	速球	0	142	フォーク	8	125	シュート	5	138	—	0	130	チェンジアップ	0	120	スプリットフィンガード・ファストボール	12	130	—	0	130	カーブ	7	127

野手能力

選手名	背番号	投げ腕	打席	長打力(最大)	巧打力	走力	肩力	守備位置	捕	一	内	外
藤尾茂	9	右投げ	右打ち	150	9	7	15	キャッチャー	15	—	—	—
谷沢健一	41	左投げ	左打ち	225	14	2	7	ファースト	—	10	—	8
大島康徳	5	右投げ	右打ち	235	13	2	10	ファースト	—	10	—	7
中村勝広	14	右投げ	右打ち	170	9	7	10	セカンド	—	—	13	—
大下剛史	1	右投げ	右打ち	130	9	13	10	セカンド	—	—	10	—
有藤道世	8	右投げ	右打ち	190	12	10	10	サード	—	—	10	—
黒江透修	5	右投げ	右打ち	150	10	9	10	ショート	—	—	13	—
安藤統夫	9	右投げ	右打ち	150	10	3	13	ショート	—	—	13	—
杉浦享	9	左投げ	左打ち	180	13	8	15	レフト	—	—	—	13
長崎慶一	7	左投げ	左打ち	135	12	2	10	センター	—	—	—	10
横田真之	2	左投げ	左打ち	140	11	8	10	ライト	—	—	—	15
ワイズマン	22	左投げ	左打ち	172	7	12	12	キャッチャー	7	5	—	—
エッグマン	89	右投げ	左打ち	203	12	3	6	ファースト	—	10	—	—
ソニック	55	右投げ	両打ち	55	14	14	10	セカンド	4	6	12	10
カイル	33	右投げ	右打ち	218	8	8	10	セカンド	—	—	8	—
ナックルズ	79	右投げ	右打ち	137	12	14	10	サード	—	—	10	—
テイルス	16	右投げ	右打ち	97	13	12	8	ショート	—	—	10	—
シルカ	30	左投げ	左打ち	75	14	14	15	ショート	—	—	10	—
エスピオ	00	左投げ	左打ち	145	8	10	12	レフト	—	—	—	6
エッジ	22	右投げ	右打ち	155	9	8	13	レフト	—	—	—	5
ファング	01	右投げ	右打ち	177	7	10	3	センター	—	—	—	6
ムサシ	0	左投げ	両打ち	77	13	12	14	センター	—	—	13	13
ガッシュ	19	右投げ	右打ち	180	9	3	4	ライト	—	—	—	13
アダム	41	右投げ	左打ち	235	7	8	13	ライト	—	—	—	11

9月5日号・9月12日号・9月19日号・9月26日号・10月3・10日号連続企画!!

オリジナルテレホンカード

応募者全員サービス!!

ラストチャンスだよ!

チャンスをのがすな!!

①

応募券

セガサターンマガジン オリジナルテレカ 全員サービス応募券 9月26日号

セガサターンマガジン オリジナルテレカ 全員サービス応募券 9月19日号

※組合せは自由ですが、応募券は2号分必要です!!

②

申し込み書

あなたの住所 □□□-□□

自分の住所、氏名などをきちんと書いてください。

あなたの名前 様

電話番号 - -

希望する作品名と番号

番号 作品名

セガサターンマガジン9月12日号

③ 定額小為替

見本

＋

④ テレホンカード発送用の切手

80円切手

103

東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「テレホンカード応募者全員サービス」係

※2枚(2種)以上申し込む場合は、必ず別々の封筒でお申し込みください。1通の封筒で申し込めるのは1枚(1種類)のテレホンカードだけです。

宛て先
〒103
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「テレホンカード
応募者全員サービス」係

締め切り
9月30日(消印有効)

応募のきまり

(1)P258～259の中からあなたの欲しいものを1枚選んでください。

①ジャッキー＆ダッヂヴァイパー
②ソニック
③グランディア
④スレイヤーズ
⑤QUIZ なないろ DREAMS 虹色町の奇跡
⑥ザ・キング・オブ・ファイターズ
⑦闘神伝
⑧ティンクルスタースプライツ
⑨ラングリッサーⅣ
⑩ROOMMATE～涼子 inSummer Vacation～
⑪超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～
⑫この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
⑬サイバーボッツ
⑭サムライスピリッツ天草降臨
⑮ルナ シルバースターストーリー

(2)右下の申し込み用紙を本誌より切り取り、所定の欄に黒のボールペンで、あなたの郵便番号・住所・氏名・電話番号・選んだテレホンカードの番号と作品名をまちがえないようにすべて記入してください。

(3)未使用の80円切手と700円の定額小為替(ていがくこがわせ)を用意してください。(定額小為替は郵便局の窓口で購入してください。発行手数料が10円かかりますのであらかじめご了承ください。)

(4)封筒に、記入済みの用紙と700円の定額小為替、未使用の80円切手、P259についている応募券の①～④4点を同封して、左の宛先まで送ってください。

〈注意事項〉

●郵便小為替は、買ったままでなにも記入せず、折り曲げたりしないでください。また、右はしについている受領書は、品物が届くまで大切に保管しておいてください。事故などがあった場合必要になります。なお、有効期限に余裕のある物をお送りください。

●申し込み書にはすべての事項をご記入ください。記入もれや、応募券や為替、切手などが入っていない場合は、書類不備で受け付けられないことがあります。

●記入はすべて楷書でわかりやすく記入してください。郵便事故のもとになります。

●テレホンカード代金700円分の定額小為替は、切手や現金で代用できません。必ず郵便局で定額小為替を購入し送ってください。

●発送は10月下旬からを予定していますが、品物がお手元に届くまで、しめきりから2ヵ月以上かかる場合があります。12月を過ぎても品物が届かなかったり、破損していたり、申し込んだ番号とちがっていた場合、応募と同じ宛て先の「テレホンカード全員サービス」事故係まで、ハガキでお問い合わせください。このとき、品物が届かないような場合は定額小為替の番号も記入するようにしてください。

※電話でのお問い合わせはご遠慮ください。

キリトリ線

申し込み書

あなたの住所	
□□□-□□	
あなたの名前	
様	
電話番号	
- -	
希望する番号と作品名	
番号	作品名

セガサターンマガジン10月3・10日号

※コピーは使用できません。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1	0 6	1 8					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

5 よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　電撃G's マガジン
14　TECH サターン
15　電撃SEGA SATURN
16　ファミ通サターン
17　GAME Clash
18　セガサターンマガジンのみ

6 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

7 あなたがゲームソフトを買うときの決め手はなんですか？
01　原作やシナリオライターで決める
02　キャラクターデザインで決める
03　価格で決める
04　ゲーム雑誌などの批評をもとに決める
05　その他

8 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

9 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

10 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

11 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

12 表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　再録 東京ゲームショウ'97秋　プレイバック
03　データステーション
04　セガサターン読者レース
05　（特報）サクラ大戦蒸気ラジヲショウ
06　（特報）白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
07　（特報）スーパーロボット大戦F
08　（特報）センチメンタル グラフティ
09　（特報）この世の果てで恋を唄う少女　YU-NO
10　（特報）シャイニング・フォースⅢ　シナリオ1（仮）
11　（特報）新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・ライブラリ
12　（特報）街
13　（特報）ソニックR
14　（特報）RONDE～輪舞曲～
15　（特報）セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
16　（特報）全日本プロレス　FEATURING VIRTUA
17　（特報）プロ野球チームもつくろう！
18　（特報）Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
19　（特報）ZERO DIVIDE-FINAL CONFRICT-
20　（特報）ユニバーサルナッツ
21　（特報）プリンセスクエスト
22　（特報）ツアーパーティ　卒業旅行にいこう
23　（特報）デッド オア アライブ
24　（特報）サターンボンバーマン ファイト!!
25　（特報）リフレイン ラブ
26　（特報）卒業S
27　（特報）卒業Ⅲ
28　（特報）魔法少女プリティーサミー　ハートのきもち
29　（特報）ヴァンダルハーツ～失われた古代文明
30　読者コーナー/LETTERS PARK-めざせ投稿KING！-
31　セガプレス
32　セガサターンソフトデータバンク
33　（小説）蒼穹紅蓮隊
34　（コラム）ゲームでショウ
35　（〃）池袋サラのバーチャクラッシュ
36　GAME科学研究所
37　（攻略データ・フォーカス）プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル
38　アラウンド・ザ・デジアナワールド
39　七ツ風の島物語連載　ガープ博士の幻燈会
40　（特集）ゲームとファッションのスウィートな関係
41　NEW RELEASE TITLE
42　（COMING SOON）七ツ風の島物語
43　（〃）カルドセプト
44　（〃）Tactics Fomurla
45　（〃）機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける
46　（〃）サムライスピリッツ天草降臨
47　（〃）タイムボカンシリーズボカンと一発！ドロンボー完璧版
48　（〃）ロスト・ワールド ジュラシック・パーク
49　（〃）ROOMMATE～涼子in Summer Vacation～
50　（〃）Wizard's Hamony2
51　（〃）忍ペンまん丸
52　（〃）御意見無用-Anarchy in the NIPPON-
53　（〃）維新の嵐
54　（〃）ゼルドナーシルト
55　（〃）ジャングルパーク
56　（〃）怒首領蜂
57　（〃）メックウォリア2
58　（〃）ガンフロンティア/アーケードギアーズ
59　（COMPLETE GUIDE）DESIRE（デザイア）
60　（〃）ストリートファイターコレクション
61　ハロー！カプコン
62　月刊ファルコムマガジン
63　リフ♥ラブ倶楽部
64　アーケードエクスプレス
65　AM3研Rush!!
66　電脳戦機バーチャロンX OVER
67　AM2研 EXPRESS WEEKLY
68　セガサターンソフトレビュー
69　裏技 a GO GO！
70　ゲームとアートの微妙な関係
71　箱崎の母的占い

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO·GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002　悪魔全書2（仮）
003　あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED
004　アストラスーパースターズ
005　アルカナストライク
006　AZEL —パンツァードラグーンRPG—
007　イメージファイト&Xマルチプライ/アーケードギアーズ
008　ヴァンダルハーツ～失われた古代文明
009　ヴァンパイア セイヴァー
010　ウルトラマン図鑑2
011　馬なり1ハロン劇場
012　Wizard's Harmony2
013　Wizardry ネメシス（仮）
014　映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER
015　英雄志願 GAL ACT HEROISM
016　SNKファン-CD餓狼伝説編
017　E・TUDE～エチュード～（仮）
018　X2
019　X-MEN VS. STREET FIGHTER
020　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
021　R?MJ　The Mistery Hospital（仮）
022　落ちゲー・デザイナー 作ってポン！
023　音楽ツクールかなでーる2
024　仮面ライダー作戦ファイル1
025　CULDCEPT
026　GUNGRIFFONⅡ（仮）
027　ガイアブリーダー
028　機動戦士ガンダム　ギレンの野望（仮）
029　究極タイガーⅡPLUS
030　銀河英雄伝説　PLUS
031　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
032　金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
033　クーリエ・クライシス（仮）
034　グランディア
035　クロック！　パウパウアイランド
036　Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～
037　幻想水滸伝
038　現代大戦略　Strikes（仮）
039　公道最速伝説 頭文字D
040　この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
041　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
042　サイキックフォース
043　サウンドノベルツクール2
044　サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
045　サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ（仮）
046　ザ・スターボウリング Vol.1
047　貞本義行 イラストレーションズ
048　サターンバンバーマン　ファイト!!
049　SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
050　JリーグエキサイトステージV1
051　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
052　実況パワフルプロ野球'97（仮）
053　シャイニング・フォースⅢ
054　白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
055　水滸伝　天導一〇八星
056　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
057　スーパーロボット大戦F～完結編～
058　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
059　スティープ・スロープ・スライダーズ
060　スーパーアドベンチャー　ロックマン
061　スレイヤーズ ろいやる2（仮）
062　制服～ハイスクールカウントダウン～
063　SEGA AGES／コラムス　アーケードコレクション
064　SEGA AGES／パワードリフト
065　SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
066　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
067　ZERO DIVIDE -FINAL CONFRICT-
068　仙窟活龍大戦 カオスシード
069　センチメンタルグラフティ
070　全日本プロレス FEATURING VIRTUA
071　蒼空の翼-GOTHA WORLD-
072　卒業Ⅲ～Wedding Bell
073　卒業アルバム（仮）
074　速攻生徒会
075　SONIC R（仮）
076　ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
077　ソロ・クライシス
078　タブロー・イ・ゼロウ
079　ダービースタリオン（仮）
080　Tactical Fighter
081　たまごっち（仮称）
082　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
083　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
084　チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997
085　ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
086　ツタンカーメンの謎～アンク～
087　DJ wars
088　ティンクルスタースプライツ
089　テクストート・ルド　～アルカナ戦記～
090　デジグ　ラッセン～アートコレクション～
091　デジグ　トーマス～アートコレクション～
092　デビルサマナー　ソウルハッカーズ
093　テナントウォーズ
094　ＴＩＬＫ～青い海から来た少女～
095　慟哭　そして…
096　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
097　ドラゴンナイト
098　ドラゴンナイト4
099　DREAM SQUARE 山田まりや
100　七ツ風の島物語
101　七つの秘館　戦慄の微笑
102　忍ペンまん丸
103　ネクストキング　恋の千年帝国
104　ぱすてるみゅーず
105　ハークスアドベンチャー　ヘラクレスの大冒険
106　バーチャファイター3
107　バーニングレンジャー
108　バイオハザード2
109　パチンコホール新装大開店
110　バトルガレッガ
111　バブルシンフォニー
112　BAROQUE
113　海辺（ビーチ）でリーチ!
114　美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
115　ファーランドサーガ
116　ファルコムクラシックス
117　フォトジェニック
118　プラドルDISC
119　BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）
120　プリンセスクラウン
121　プリズナー オブ アイズ（仮）
122　プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
123　ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
124　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
125　フレンズ～青春の輝き～
126　プロ野球チームもつくろう！
127　放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－
128　HOP　STEP　あいどる☆
129　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
130　街
131　麻雀学園祭
132　魔導物語
133　魔法学園ルナ！
134　魔法少女プリティサミー　ハートのきもち
135　マリア 君たちが生まれた理由
136　マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術師～
137　マリオ武蔵野の超将棋塾
138　ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
139　メタルフィスト
140　メッセージ・ナビ
141　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
142　悠久幻想曲2（仮）
143　悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION
144　UNIVERSAL　NUTS!
145　雷電ファイターズ
146　ラブリーポップ2 in 1 雀じゃん恋しましょ
147　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
148　リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～
149　LUNAR ETERNAL BLUE
150　ルパン三世～ピラミッドの賢者～（仮）
151　レイヤーセクションⅡ
152　ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク
153　RONDE ～輪舞曲～
154　WORDS（ワーズ）

美しき者、疑わしき者。その名はプリンセス。

PRINCESS QUEST

プリンセスクエスト

セガサターン専用美少女ファンタジーRPG

11月末発売予定

¥5,800(PLUS TAX)

インクリメントP株式会社

〒153 東京都目黒区下目黒1-7-1 PAXビル •TEL.03-3491-7546 •www.incrementp.co.jp/game

iPC

INCREMENT P CORP.

SEGASATURN

THE 野球拳 SPECIAL

［ザ・野球拳・スペシャル］

成人用
18才未満お断り

12人の美女があなたのお相手。
脱衣ゲームの決定版。
価格￥6,800（税別）
18才未満の方の購入は、お断りします！

再販決定！

ホーンテッド カジノ

X指定 18才以上

最後の18才未満禁止。
やばいソフト。

ダミーヘッド3次元音響搭載
アダルトRPGカジノゲーム
価格￥7,900（税別）3枚組

ポーカー、ブラックジャック、ルーレット、ヘルorヘブン
吐息までかかってきそうな超リアルなサウンドシステムを実現
8人の美女たちに溺れる最後のアダルトカジノ。
声優 / 横尾まり、中沢みどり、吉田美保、麻見順子
松井菜桜子、本井英美、堀じゅんこ、藤本譲
折笠愛

Haunted Casino
ホーンテッド カジノ

アルバム倶楽部 胸キュン セントポーリア女学院

絶賛発売中 1枚組
定価￥6,800（税別）

満足度120%。女子高生の㊙アルバム。

推奨年齢 年齢制限 18才以上

狙う➡撮る➡ハメル。

セガサターン専用ソフト ©Societa daikanyama.1997

発売元：有限会社ソシエッタ代官山
東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 TEL.03-5721-3955
http://www.societa.co.jp FAX.03-5721-3085

SOCIETA DAIKANYAMA

SEGASATURN

推奨年齢
年齢制限
18才以上

恋のパズルを解いてほしい・・・

女の子とのコミュニケーションで分岐が変わる新スタイルのアドベンチャーパズルゲーム!

パソコンソフトで大ヒット!!
全国制服美少女グランプリの35人が総出演!!
ドキドキのグラフィックが250点+スペシャル!!

全国制服美少女グランプリ Find Love ファインドラブ

～1997年10月2日発売予定 4,800円(税別)～

4種類のパズルを攻略♥

豪華声優陣、多数出演!!

35人の女の子1人1人にスポットをあてたシナリオ重視のアドベンチャーパート。ジグソーパズルを始め、パネルパズル、神経衰弱、間違い探しの4種類に挑戦するパズルパート。女の子の会話によってパズルの種類、難易度がどんどん変わります。

咲
「本当の、愛を教えてくださる?」

あ、目が合っちゃった・・・。

小泉 瞳 M-7

中村 ますみ E-5

画面は開発中のものです。

DAIKI 株式会社 ダイキ TEL:03-3473-5030
〒141 東京都品川区東五反田2-2-14 第2岩崎ビル3F
© リセアン・AIC © ダイキ・FCF

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガエンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

ファインドラブインフォメーション

1 商品に同封されている応募ハガキにグランプリ1名、準グランプリ2名を選んで投票してね。皆さんの投票によりグランプリになったキャラクターが次回作品の主人公になって登場します。

2 応募してくれた方全員にもれなく「全国制服美少女グランプリファインドラブ トレーディング」をプレゼント!!
※デザインは写真と異なる場合があります。

3 私たちのファンクラブができます。会報の発行やイベントなど、会員だけの特典がいっぱいです。ファンクラブの詳細や入会方法についてはグランプリ応募ハガキで投票して下さった方にファンクラブ入会案内書をお送りいたします。みんなどんどん入会してね。

スタッフ募集/職種:1.プランナー 2.プログラマー 3.グラフィックデザイナー 4.キャラクターデザイナー 5.宣伝·広報 6.経理 7.事務 資格:18才以上 ※経験者優遇 応募:履歴書、職務経歴書をお送り下さい。1～4希望の方は作品を添付して下さい。(作品は必ずご返却します。)書類選考の上、面接日等詳細をご連絡いたします。〒141 東京都品川区東五反田2-2-14 第2岩崎ビル3F (株)ダイキ 担当 江原 TEL03-3473-5030

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信 ―――― 大谷和利

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」(ソフトバンク刊)、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」(共にBNN刊)、「マウスの球」(アスキー刊)など。花房山通信(http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/)も見てね。

隔週連載 Vol.17

「中古カメラ掘り出し市」レポート

今回は再び趣味の話題にふって、行ってきたばかりの中古カメラ掘り出し市を紹介しよう。アミューズメントショウが若者のパラダイスなら、こちらは中年オジサン達の楽園。しかし、最近は少し様子が違ってきたのであった。

コレクターのメッカ

この中古カメラ掘り出し市というのは、毎年、春と秋の2回にわたって開かれているもので、都内の主だった中古カメラショップが一堂に会することで知られている。

春は2月末から3月の初め頃に銀座の松屋デパート(正確に言うと、こちらは「世界の中古カメラ市」という名で区別される)、秋は9月に新宿の伊勢丹デパートというように、東京の東と西の老舗デパートの名物イベントとなっていて、アナログカメラのマニア達はそれぞれの初日が近づくとそわそわして居ても立ってもいられなくなってくるのである。

そして初日当日。筋金入りのコレクターは徹夜こそしないとしても、始発に乗ってやって来ると言われる。午前10時の開店を目指して列を作るのだ。しかし、先に並んでいても催事場まで上がるのにエレベーターを使ったのでは定員になるまで動かないし、第一、乗るときは最初でも押し込まれて降りるのが最後になってしまっては元も子もない。そこで、体力の限りを尽くして階段を駆け上がり、事前に調査しておいたお目当ての商品のところへ一気にたどり着くのがかつてのパターンだったそうだ。

しかし、最近ではデパート側も混乱を避けるために開店の少し前に階段だけは催事場の直前まで開放し、そこで午前10時を待つというスタイルになった。去年は僕もその階段で開店を待ったが、今年の初日(9月4日)は出遅れて会場入りが午前10時半となったので、すでに会場はオジサン達であふれかえっていた。

女性バイヤーも増加中

ところがよく見ると、数の比率では圧倒的に少ないものの、昨今の女子高生のカメラブームの影響か、回を重ねるごとに若い女性の姿が目に付くようになってきている(さすがに平日のそんな時間帯に女子高生はいないが)。しかも、彼女達が首からぶら下げていたり肩からつり下げている(会場は、自分が所有するカメラをさりげなく自慢する場所でもある)のは、オートフォーカスのコンパクトカメラなどではなく、黒光りする「ライカ」だったり、2眼レフの王者「ローライフレックス」だったりするので、そこらへんのオジサンでは太刀打ちできない。もちろん、訳のわからない質問を連発して店の人を困らせている女の子もいるが、大事なのはここまで足を運んだ好奇心とやる気である。

中古デジカメがお買い得

また、スペース的にはやはり限られているものの、中古のデジタルカメラも出展されるようになってきた。さすがに銀塩カメラ目当てのオジサン達ゆえに、そのコーナーは人気薄だが、逆に読者のキミ達が最初は中古の入門用デジカメをこういうところで探すのも手だ。来年春の中古カメラ市は、今回以上に中古デジカメコーナーが充実してきそうだ。

個人的には、今回は僕が関係しているパーフェクTVの番組の密命(?)を受け「5,000円お買いもの大作戦」をたったの2名で敢行し、4,000円で得体の知れないトイカメラの組み立てキットを入手した。トイカメラといってもインターネット上にホームページもあるし、それらを仕事に使っているプロ写真家もいる。

もう1つの収穫は、数年前にリコーがドイツで子供向けに市販した「XOBBOX」という透明カメラのデッドストックで、僕はその存在すら知らなかった。実はリコーは「FF-9SDリミテッド」という透明カメラを世界限定2万台で販売したことがあったが、これはそれとは違う機種がベースで中身もまるでベネトン風のカラーリングが施されている。こんな意外なものまで手に入るから、中古カメラ市参りはやめられないのだ。

中年オジサン達のバーゲン会場と化した新宿伊勢丹「中古カメラ掘り出し市」のフロア。

この日の最大の収穫がリコーの「XOBBOX」という透明カメラセット(1万8千円也)。右上のような透明トランクにベネトン的なカラーリングのカメラ本体がフィルムや電池とともに収められている。

これはコダックの軍用カメラ……といっても8×10(エイト・バイ・テン)と呼ばれる大判写真用のボックスカメラで今世紀初頭の製品だ。

パーフェクTVの番組用に5,000円以内という予算で買い求めた子供用のトイカメラキット(4千円也)。香港製で昔の127フィルムを使うというほかは詳細不明だが、これはこれでコレクターがいる(右下がパッケージ)。

七ツ風の島物語

ILLUSTRATION：KEITA AMEMIYA

グラフィック デザイナーから ひとこと

手足が「棒」で、おまけにパーツの使い回しが効いた「ムーニー」は、描くのは大楽勝でした。が、最初彼は、特撮ヒーロー的な結構派手なキャラだったので、当然そういう動きをつけたんですけど、シナリオがちょっと変わって渋目のキャラになってしまって……、全部描き直したんです。なかなか楽はできないものです。レベル的には神とか仏のような変な感じのキャラで、プレイヤーによっては彼のことムカついてしまうかもしれません。が、彼はもしかすると全キャラの中で、「出てこない度No.1」かもしれませんので、お見逃しなく。（ギブロ・安斎美香）

月人ムーニー
TUKIBITO

島のほかの住人とは少々レベルの違った知識や能力を持っている神秘的な住人「月人ムーニー」。闇を払い、周りを明るくする不思議な光を発する能力を持っており、ほかの住人のように、「黒い風」に侵されてしまうようなことはない。「七ツ風の島」の現状や、「ガープ博士」の存在意義、「前身年」と「今」との関係、「黒い風」の正体、「夢」の真実……などなど、彼はこれらをすべて理解しているようであるが、彼がいったい何者なのかは一切不明である。そして、これらは謎の多い七ツ風の島の中でも、特に大きな謎となっている。

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

すっかりおなじみとなったこの連載。読者諸君も「七ツ風の島物語」に流れる雨宮慶太ワールドを堪能できているだろうか。この連載を通じ、さまざまなキャラクターやグラフィックなどで雨宮慶太の世界観をさらに味わってほしい。

結婚相手を探しながら、復活した魔王を打ち

●ヒューマン/ヒューネックス●10月発売予定
●6，200円（予価）●恋愛RPG●全年齢推奨

BLUE BREAKER ブルーブレイカー
～剣よりも微笑みを～

最近流行っている「恋愛」をテーマにしたソフトには、過去のヒット作品にどこかしら似ている育成シミュレーションや、コマンド選択方式のアドベンチャーといったタイプが圧倒的に多い。しかし、この「ブルーブレイカー」は、本格的なファンタジーRPGに恋愛SLGの要素を組み合わせるという、今までにない斬新なシステムを採用しているのだ。

今回は今までのおさらいとして、各キャラのプロフィールとゲームシステムを解説していこう。また記事の後半では、今まで明かされなかった序盤のストーリーを公開するぞ!
「復活させてしまった魔王を倒す」。それがこのゲームの目的だ。しかし、それとは別に「冒険している間に結婚相手を見つけて、その女性と婚約する」という第2の目的が用意されている。まずはその結婚相手として登場する8人の花嫁候補たちを紹介していこう。

ターナ

妖精の国アイリー出身の妖精で年齢は16歳（人間の年齢に換算して）。自然を破壊する者を許さない弓使いだ。ターナとは妖精の国の入り口で偶然出会うことになる。そして主人公が持っていた名剣「凍牙」に宿っている水の精霊を感知し、以後彼に力を貸すのだ。

ナルター

ミステリアスな雰囲気を漂わせている謎の多い女性。年齢は22歳。職業は大鎌を使って戦う戦士だが、なぜか攻撃系の魔法を得意としており、その威力はパーティ随一である。彼女とは、とある事件を調査するために潜入した中継地点の洞窟で出会うことになる。

アーシャ

聖なる国シャイン生まれの17歳。神に仕える神官の家系に生まれ、いくつかの魔法（主に回復系）を使うことができる。ゲーム開始からしばらくの間は主人公ケインと行動をともにする。ケインと共に魔王「ダークロード」を復活させてしまうが、その真意は定かでない。

マヤ

機械王国シンマ出身の少女。年齢は推定19歳。棒術で敵を粉砕する屈強な戦士だが、常に寂しげな雰囲気を漂わせている。彼女もまたその外見にたがわず、非常に謎めいたキャラクターである。彼女とは、シンマ国のギルドの前で出会うことになるぞ。

カルミー

傭兵の国ノイード生まれの1[illegible]歳。若いながらも自分の身長より大きな魔剣「鞘無し」を自在に操り、近隣諸国にその名を轟かしている凄腕の傭兵兼賞金稼ぎだ。狙った獲物は絶対逃さないと噂されているが、実はたった一度だけ仕損じたことがある。その相手とは……?

ヤーム

幼い頃盗賊の国シバに捨てられていたという、お金に目がない20歳の女性。職業は盗賊で、宝箱のカギ開けや罠の解除などを得意としている。ヤームとは、とある事件の時に出会う。そしてその事件の後、主人公と行動をともにするようになるのである。

ハミュン

魔法王国マグに住んでいる魔術師。この世界において、魔法では一番の実力を持つと言われている大魔術師クーマの一番弟子である。彼女は世界を構成している四大元素のうちの「火」「地」「風」の3つを操ることができる。ちなみに年齢は不詳。

サージュ

17歳の呪術師で遺跡の国ルーイン出身。幼いときから苛められっぱなしだったため、些細なことでおびえ、すぐ泣きそうになってしまう。呪術は人に認めてもらうため（と本人は言っているが、実は復讐のため）に修行して会得した。その威力はかなりのものである。

倒す!? RPGと恋愛SLGがクロスオーバー!

戦いを繰り広げながら、出会った女の子のハートをゲット!

このゲームには日数の制限が設定されている。そのためプレイヤーは、結婚相手を見つけ出し、復活させてしまった魔王を打ち倒すという2つの目的を持つ旅を、限られた日数の中で解決させなくてはならないのだ。

この世界では7日間を1周期と呼ぶ。ケインは残された周期の間に魔王を倒して、世界を破滅から救わなくてはならない。

限られた日数内に結婚相手を捜そう

例外は無しだ。
祠に行くついでに結婚相手を見つける旅に出てこい。

結婚相手探しも当然期限付き。期限中に相手が見つからないと悲惨なエンディングに……。

1 細い道を通り目的地へ!

まずはストーリーの展開に沿って、目的地となる場所が存在する国に向かって移動しなくてはならない。移動は国と国を繋いでいる細い道の上を進むことにより行われる。そして移動中に敵が出現すると戦闘が始まるのだ。

本作の世界「虚空の道」は、わずかばかりの大地に築き上げられたいくつかの国と、その国々を結ぶ細い道によって構成されている。

現在いるポイントから移動したいポイントを指定すると移動画面に突入。方向ボタンでパーティを動かそう。

2 女の子を見つけて仲間に!

ゲームを進めている途中で、女の子が突然現れるアニメデモイベントが発生すればラッキー! そこで出会った女の子は、その後パーティに加わり一緒に戦ってくれるようになるのだ。なお、仲間になる女の子たちは、場所や経過日数、状況といったいくつかの条件を満たすと出現するようになっている。

仲間にした女の子は主人公の花嫁候補に!

仲間にした女の子は、そのまま主人公の花嫁候補になる。キミは何人の女の子を仲間にすることができるかな?

3 女の子の感情を上げよう

冒険中に出会って仲間にした女の子をケインと結婚させるためには、その女の子に気に入られるように行動して、相手の感情をアップさせなくてはならない。感情は冒険中に発生する事件を解決したり、高価なアイテムをプレゼントしたりするとググーッと上昇するぞ。ただし、感情が高まりケインへの好感度が上がるほど、その女の子の心が揺れ動きやすくなるということを覚えておいてほしい。

カルミー「ケ、ケイン…。
ありがと…。

仲良くなると些細な行動で相手を深く傷つけてしまうことがある。相手の気持ちを大切に考えて行動しよう。

4 女の子と一緒に戦おう

冒険は感情をアップさせた女の子とパーティを組んで行うといい。なぜなら、感情を高めた女の子がいると、パーティの力がさまざまな面でアップし、冒険が楽になるからだ。逆に感情が低いキャラをパーティに加えると、戦力ダウンになるので注意してほしい。なお、感情は戦闘中も変化するようになっている。

感情を上げておくと戦いが楽になる!

強敵を倒せば、そのときパーティを組んでいた女の子の感情がアップ。感情を上げるほど戦闘が楽になるぞ!

5 イベントを見つけだそう

このゲームには多彩なイベントが用意されている。それらのイベントは、仲間になってくれる女の子の登場と同じように、いくつかの条件が揃うと発生するようになっている。そのため、すべてのイベントを見ることがかなり難しくなっているのだ。また、イベントの中には、決められた時期を過ぎると解決できなくなるタイプが存在するので、日数の経過に注意しながら冒険を進めてほしい。

ゲーム中に用意されているすべてのイベントを見つけだす……それがこのゲームの最終目的と言っていいだろう。

ゲーム序盤のストーリーを大公開!

物語は、人里離れた辺境に住む戦士の親子ケインとディーザのところへ、名剣「凍牙」を奪いに剣士サスライがやってくるところから始まる。プレイヤーはここでケインを操り、サスライを撃退しなくてはならない。

ディーザ「また、どっかの馬鹿が、
『凍牙』を譲れって来てんだけどよ。

名剣「凍牙」の持ち主はケインの父ディーザである。彼の剣技はこの世界でも5本の指に入る腕前と言われている。

これに懲りて名剣に手を出そうなんて、2度と考えないことだな。

ケインはディーザに命じられてサスライを撃退することになる。ここで戦いに勝たないと物語が先に進まない。

1 アーシャとの出会い

サスライを撃退して家に戻ったケインは、父から怪しげな腕輪を持った少女アーシャを紹介される。そして、彼女と一緒にその腕輪を家の近くにある祠へ納めるよう頼まれる。

ディーザ「アーシャ、入ってきな!

なんとかサスライを撃退することに成功するケイン。その後、家に戻ると、父ディーザから女の子を紹介される。その少女とは……。

ど、どうかしました?

神官見習いのアーシャ。ケインは、彼女が持ってきた怪しげな腕輪を、家の近くにある祠へ納めることになる。

2 魔王復活

ケインの家には、「決まった年齢になったら旅に出て結婚相手を捜す」というしきたりがあった。腕輪を祠に納めた後、ケインはそのまま、その「結婚相手を探す旅」に出るはずだった。しかし、腕輪を納めたとたん祠が崩壊して、魔王の封印が解けてしまう……。

さっそくアーシャと旅に出発!

ケイン「さ、行こう。

アーシャと共に祠へ向かう。ケインは旅立つ前に父から「凍牙」を手渡される。

アーシャ「………。
魔王の封印の1つが解けたのよ!

祠が崩壊し魔王の封印が解けてしまう。アーシャは魔王の封印が解けることを知っていたようなのだが……。

3 花の国ラークへ

祠から脱出した2人がたどり着いたのは、近隣国のラークであった。復活させてしまった魔王を倒すことを決意したケインは、その国のギルドで冒険者登録を行うことにする。

その後2人は態勢を立て直すため、一度ケインの家へ戻ることになる。

花の国
ラーク

ケイン「うーん、いつ来てもきれいな所だな。

崩壊した祠から脱出したケインとアーシャは、国の至る所で花が栽培されている美しい花の国ラークを訪れる。

ケイン「はい、登録します。

冒険者ギルドで登録を行うケイン。店員の質問にはまじめに答えよう。そうしないとアーシャに嫌われるぞ!

4 戦士カルミーの挑戦

傭兵の国ハイードにあるギルドに立ち寄ると、巨大な魔剣「鞘無し」を操る戦士カルミーが登場! 彼女はケインのことを、「ディーザから名剣凍牙を盗み出した泥棒」と勘違いして、彼に戦いを挑んでくるのだ。

このイベントでは、ケインがカルミーに勝っても負けても、ストーリーが進行するようになっている。

ケインの家で態勢を立て直した2人は、その後、傭兵の国ハイードで戦士のカルミーと出会うことになる。

???「!?
やべっ、今の騒ぎで組員が来やがった!

ギルドの組員がやってきて収拾がつく。ケインが泥棒だという濡れ衣は、なんとか晴らすことができたようだ。

5 カルミーが仲間に!

カルミーと戦ったら一度ハイードを出国して、その後再びギルドを訪ねよう。そしてギルドにいるカルミーに話しかけると、彼女がパーティに加わってくれるようになるのだ。

カルミー「そうか。
暇があったら力貸してやるから、声をかけてくれよな!

ギルドに戻ったら「話す」のコマンドを選択しよう。そしてカルミーを選ぶと、彼女が仲間になってくれる。

ギルドの「パーティ編成」コマンドで、カルミーをパーティに加える。彼女は攻撃力と防御力に優れている。

カルミー LEVEL 2
HP 104/ 104
EP 40/ 40
AT 30
DEF 18
INT 14
RG 20
AGI 20
ESP 0%
Guardian ???
Weapon 魔剣 鞘無し
Equip 戦士の鉢巻き

カルミー。
良かったらパーティを組まないか?

SEGASATURN

今、冒険の旅へ…君と出会うために!!

この秋、超大作恋愛ロールプレイングゲームがセガサターンに登場。

発売まで あと2 Weeks!

恋愛ロールプレイングゲーム

BLUE BREAKER

ブルーブレイカー

～剣よりも微笑みを～

10.2 ON SALE

初回超豪華特典付き!!

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社　〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13　■ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796　■ホームページアドレス http://www.human.co.jp

《特集》
ソニックからラストブロンクス、トップスケーターまで

ゲームとファッションのスウィートな関係

リアルな映像、リアルな音楽、リアルな刺激。バーチャルなゲームがあらゆる現実を飲み込みつつある。もちろんファッションだって例外じゃない。ゲームとファッションが有機的結合を遂げるまでの過程、そして現在を、サタマガ編集部が今、明らかにする。

- ラストブロンクスのファッション学的考察
- ゲームとファッション関連小史
- ソニックが東京コレクションに登場した理由
- ゲームキャラおしゃれ選手権
- 1997年のゲーマースタイル
- ゲームグッズが買える店完全ガイド などなど。

写真・ホンマタカシ

（ゲームでは）流行を追いかけても意味がない

"LAST BRONX"プロデューサー　AM3研　安部顕信　キャラ誕生秘話を語る

開発を始める時、4つのコンセプトを立てました。1つめは武器を使用、2つめは舞台が東京、3つめは全体のイメージが"夜"、そして4つめがキャラの服装を現代風にする、というものです。まず世界観を統一させたかったんです。

それまでの対戦格闘ゲームの多くは、多彩な服装が見受けられ、中には「こんなの、いないよ」っていうのまでありました。

「LAST　BRONX」ではコンセプトのひとつとしてそれを仮想と現実世界のクロスオーバーするところ、街ですれ違ってもおかしくないかな？　というギリギリの線でやってみました。

具体的な服装のデザインは、僕が街でフラフラしていて得た雰囲気を元にしています。具体的に何々を参考にした、というものはありません。

よく「LAST BRONX」は"ゲームに現実感のあるファッションを初めて取り入れた作品"として評価をいただいているのですが、私としてはこの作品を表現するための演出の1つとしてファッションをゲームに取り入れたつもりです。

ファッションはあくまで演出手段の1つであり、たまたま今回は現実感のあるキャラクターがゲームの世界を構築する上で必要であったため、ゲームに取り入れただけのことです。ですから異なるコンセプトのゲーム制作するのであればまた違った表現方法を取り入れることになるでしょうね。私はゲームにファッションをはじめとする現実感という要素を取り入れる必要性は作品によって異なると考えています。

仕方のなかった2人

比較的"地味"なカラーで統一されているラスブロのキャラ中で異彩を放っているのが、リサとクロサワの2人。リサは良くも悪くも「最大公約数の娘」としてデザインされ（安部氏自身は納得がいっていないとのこと）、クロサワは「夜の東京」の一面を象徴する存在として外せなかったという。でもキャラ人気は高いし、まあこれはこれでアリなんじゃないかと……。

リサ

クロサワ

YUSAKU

ウーン……、主人公っぽくていいと思うんですけど。でもツナギを着てる人もけっこう見かけるし、ぎりぎりセーフじゃないでしょうか。

YOKO

普通、戦う時はピアスを外すんでしょうけどね。このへんがフィクションかな。腕のタトゥーは個人的な趣味ですね（笑）。

JOE

最初はチョーカーをしてたんですけど、最終的には取って現在の形になりました。革パンは個人的に気に入っていたので、採用しました。

そしてゲームキャラはストリートを目指す……

新境地を開拓した「LAST　BRONX」のパブリック・イメージ

song by D'SECRETS

ソフトのリリースに前後して放映された、ラスブロのテレビCM。渋谷の夜の一面をイメージさせるコラージュ的映像は、ソフトの世界観にマッチしている。ちなみに、テーマソングを唄う「D' SECRETS」は、都内クラブ主催のオーディションで選出された3人の女性ボーカル・ユニットだ。

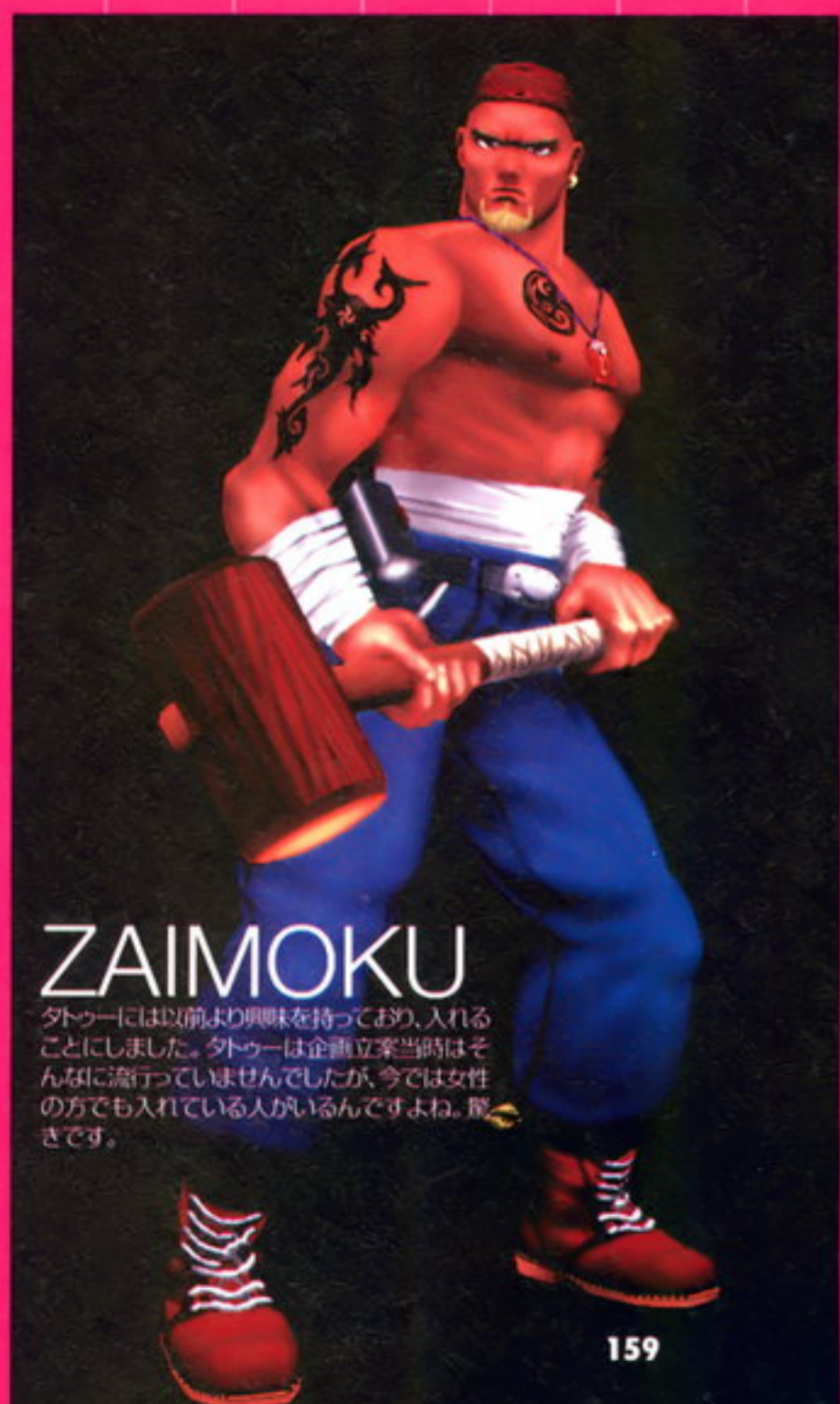
趣向がまるで異なるいでたちのキャラクター達が同じ画面上で戦いを繰り広げる……といった"キテレツ"さに、対戦格闘ゲームプレイヤーの誰もが疑問を持たなくなっていた1996年。現代の東京のグループ抗争をテーマにした「LAST　BRONX」のキャラクターは、服装がストリート系で統一され、際立った派手さはないものの、従来のゲームとは違う意味での"リアリティ"が感じられた。局所的なものではない、ゲーム全体に漂う"空気"の現実感。開発者はあくまで「演出法のひとつ」と受け流すが、このタイトルが今後のゲームとファッションの関係に一石を投じたのは間違いない。

TIME 16"50 YOKO WIN WIN YOKO PERFECT NIGHTMARE ISLAND 1997 05 19 10 09 32 VERSION

NAGI

彼女の服が某ブランドのラインナップに似ていることは、外部の人から指摘されて初めて知りました。やはりそのブランドは楓に似た"お姉さまタイプ"の方が購入されているとのことで、「やはり」といった感じですね(笑)。

TOMMY

「いそーじゃんコイツ」というセンを最も意識したキャラですね。ボーダーパンツとかMA－1パーカーの重ね着とか、結構気に入ってます。

ZAIMOKU

タトゥーには以前より興味を持っており、入れることにしました。タトゥーは企画立案当時はそんなに流行っていませんでしたが、今では女性の方でも入れている人がいるんですよね。驚きです。

もう「ゲームはファッションだ」という必要はない

佐藤大インタビュー　ゲームとファッション、蜜月の歴史　その1

写真・宇賀神善之

執筆業、DJ、レーベル主催（フロッグマンレコード）など多岐にわたり活躍する28歳。90年代前半はTGNG（左頁年表参照）を立ち上げるなど、国内のクラブ＝ゲーム文化の基礎を作る。今年末に、91年から現在までに執筆した文章をまとめた単行本「ジェネレーションN」をアスペクトから発売予定。

ソニックはイギリスのクラブシーンで最も注目を集めたキャラクターのひとつだ。その人気はアメリカにも飛び火し、年間人気者ランキングでジョーダンに次いで、2位になったこともあった。

イギリスのユースカルチャーに絶大な影響力を持つ雑誌「i-D」に掲載されたゲームギアのプロモーションページ。ユニット名に「SEGA」のロゴがいい感じ。「i-D」ではその他に、ヒステリックグラマーのソニックのTシャツが一ページ全面を使って紹介されたりした。
※「i-D」1992 September Issue　文化女子大学図書館所蔵

ニンテンドーの国から来た人だ!

僕は1989年ぐらいにロンドンに行ったんです。マンチェスターでは89年から90年頃に音楽的なムーブメントがあってクラブカルチャーができた頃で、実際それを見に行ったら、ニンテンドーって書いてあるキャップをかぶっている人がいたり、マリオとかのTシャツを着ている人がいるんですよ。多分ブート（海賊版）でしょうけど、それがすごいはまっていたというか、カッコ良かった。しかもイギリスの子供たちからすると、日本人の僕は「ニンテンドーの国から来た人だ。カッチョイイ!」となる。あっそうか、俺かっこいい国から来たのかっていうのに気づいて（笑）。で、帰国後は国内でもゲームをもうちょっと文化的に楽しむというか、ファッション的に楽しめないかなと思って、イベントの企画書を書いたりいろいろ動き回りました。同時期にちょうどヒップホップ・シーンでも似たような動きがあって、当時あったTARっていうブランドとかNIGO君とかが首からゲームボーイをさげてかっこつけるみたいなストリートゲーマー・スタイルを打ち出していましたね。

当時は次世代機の噂とか、僕も含めた第一次ユーザーが成人したこともあって「大人がバカにされないでもゲームを買えるようになるといいな」という思いがあっていろいろとやってみたんですけど、それが92年ぐらいから全体の流れとして定着してきた。大手企業がやるなら素人がやってもなーって、次第に一線を退いていったんです。このあいだ久しぶりにTGNGのイベントに行ってみたんですけど、最初に買ったゲーム機がプレステ、なんて女の子とかが遊びに来ている。ゲームは普通の存在になっているんです。だからもうゲームは文化だ、ファッションだと声を大にして言わなくてもいいんですね。

ゲームとファッション、蜜月の歴史——その2

ばくばくアニマル&ソニックが東京コレクションのステージに!

ジャパニメーションやゲームキャラが、ロンドンやニューヨークのインディーズで異常に盛り上がるここ1～2年の状況。そのハシリともきっかけともいえるのが、ストリートファッションのカリスマ的ブランドである「ミルクボーイ」とセガキャラのコラボレートTシャツだ。デザイナーの大川さんとセガの関係者が個人的に知り合いということで誕生した企画だそうだが、ショーでも大好評で、限定で販売した2種類のTシャツは即完売だったそう。ブランドとゲームキャラのマッチングの良さが決め手に!

袖をカットオフしてパンキーな着こなしのソニックTシャツ。こんなアレンジがきく

ソニックのTシャツはショーで吉川ひなのも着用。裾がレースになっているのはショー用の特別バージョン。

'95年の秋冬のショーのフィナーレでモデル全員が着用したバクバクアニマルのTシャツ。プレスにも大好評だったそう。

'96年の春夏物でソニック登場。3色刷りでフロントとバックにプリントの豪華版。商品になったのはこの型のみ。

ゲームとファッション関連小史

社会の風潮にいいようにもてあそばれていた80年代

テレビゲームとファッションの接点は意外にも創世期の段階にすでにあった。ちょうど同時期に発生した、YMOやクラフトワークを中心としたエレクトロ（テクノ）ポップのブームを受け、"テクノ・カルチャー圏"の中にすっぽりとおさまったのである。しかしそれも長くは続かず、YMOの（テクノポップ・ユニットとしての）失速や、ツッパリ・校内暴力ブーム（ブームか？）の到来などもあって、81年頃にはすでに"不良とガキの遊び"というイメージが定着する。そのドン底の状態にあってゲームのイメージアップに努めたメーカーがナムコだ。かわいらしいキャラクターを登場させ、グッズ展開も積極的に行ない、それなりに効果もあった反面、"量産型ゲームマニア（おたく）"のプロトタイプも作ってしまった。以後、ファミコンなどの家庭用ゲーム機の隆盛、その中から生まれた大ヒット・タイトルのおかげで社会的知名度は向上したものの、ファッションとはひたすら縁遠い道を歩むことになる。

新世紀へのカウントダウンとともにゲームは再び輝きを取り戻した

「ゲームって実はカッコイイんじゃないか？」とゲームファンの人間が本気で考えるようになったのは、90年代に入ってから。セガから登場したスタイリッシュなキャラクター"ソニック"は、そのシンボルになる。また携帯用ゲーム機のハード的魅力の再評価、さらにはテクノやヒップホップといった"最先端"ジャンルのミュージシャンたちによる、ゲームへの素朴なラブコールがコア以外の層に徐々に影響を与えていき、やがてファッション的な位置づけも定着していったのである……。

'70

ゲーム内部での動き

●スペース・インベーダー（タイトー・1978年）ブーム

ゲーム外部での動き

●YMOがアルバム「YELLOW MAGIC ORCESTRA」（アルファレコード・1978年）でゲーム音を使用
●テクノ・ポップ・ブーム　～'80初頭
●漫画「ゲームセンターあらし」（すがやみつる・1979?年）の主人公が被っている"インベーダーキャップ"が月刊コロコロコミック（小学館）の懸賞プレゼントに

'80

ゲーム内部での動き

●ゲーム&ウォッチ（任天堂・1980年）登場。以降、各社からゲーム機能つきのリストウォッチが多数発売される
●パックマン（ナムコ・1980年）、ゼビウス（同・1982年）ブーム
●ナムコのキャラクターグッズ（Tシャツ、トレーナー等）展開
●8ビット家庭用ゲーム機、ファミリーコンピューター（任天堂・1983年）発売
●スーパーマリオブラザーズ（任天堂・1986年）の大ブーム
●16ビットコンシューマゲーム機、メガドライブ（セガ・1988年）発売

ゲーム外部での動き

●細野晴臣プロデュースのゲーム音楽のダンスミュージック風アレンジEP「SUPER XEVIOUS」（アルファレコード・1984年）発売
●イギリスを中心としたヨーロッパ・クラブカルチャーにテレビゲームがフィーチャーされ始める

'90

ゲーム内部での動き

●携帯液晶ゲーム機、ゲームボーイ（任天堂・1989年）発売
●ソニック・ザ・ヘッジホッグ（セガ・1991年）登場
●ストリートファイターII（カプコン・1992年）登場による対戦格闘ゲームブーム。以降、ゲームキャラが現在進行形のファッションを頻繁に取り入れるようになる
●本体カラーが異なるゲームボーイブロス登場（1994年）
●32ビット家庭用ゲーム機、セガサターン（セガ・1994年）、プレイステーション（ソニー・同年）発売
●WIPEOUT（シグノシス・1996年）の音楽にORBITAL、ケミカルブラザーズ等のテクノ、トリップ・ホップミュージシャンが多数参加
●ミニテトリン、たまごっちなどの携帯電子ゲームのブーム
●業務用ラストブロンクス（セガ・1996年）発売
●セガサターン用のスケルトン型コントロールパッド「クールパッド」発売（1997年）

ゲーム外部での動き

●ハウス・テクノブーム
●マリオ、テトリスなどのダンスリミックスCDが国内でもリリースされる
●スチャダラパー「ゲームボーイズ」（キューンソニー・1991年）リリース
●インディースのクラブ・イベント「東京・ゲーマーズ・ナイト・グルーヴ（通称TGNG）」開催（1992年～）
●西麻布のクラブイエローでセガ主催のクラブ・イベント「バーチャ・ナイト」開催（1994年）
●ゲーム関連グッズ専門店「GAME SOUL」オープン（1995?年）
●コスプレ・ダンス・パーティー（通称コスパ）の定着

番外

トップスケーター（セガ・業務用）より

井：サターン版じゃないんですけど、セガの業務用新作ということで特別に登場。
徹：キャラのイメージイラストがラスプロと同じ人なんだよね。
福：この絵かわいい！　服装のセンスも全然問題ないですね。ケンタくんが一番かわいい。こっちの女の子もいいですね。
井：たしかに最近はボーダーファッションてのが一般に浸透してますけど、このゲームでは"オシャレ目的の恰好"というよりは"レーサーのレーシングスーツ"に似た意味合いで扱われているところが大きいので、若干ニュアンスが違うんですけどね。

ケンタ
Ken-ta

クッキー
Cookie

ケイス
Keith

【ソーリス】

GROOVE ON FIGHT
（アトラス）より

【雪上火澄】

井：今回の中ではもっともイロモノ度が高いのですが。
福：すごいですね。女の子（ソーリス）の靴に注目って感じですか。
井：彼女は設定では、未来から来た警官なんです。
徹：下半分見えてますからね、乳が。
井：胸元が開いているのはよく見かけるけど、こんなのってあります？
福：私、こういう服はあまり借りたことがない（笑）。
徹：こういう服が流行する未来が訪れるとは思えないな。
井：こっちの男子は。
福：よくこんなの考えつきますね。ヤンキーとKKKがくっついたようなのを。

御意見無用
Anarchy in the NIPPON
（KSS）より

【宮沢拳児】

【美優】

井：最後は、現代の日本をモロ意
識したサターン・オリジナル対戦格
闘ゲーム。
福：へー、男の子の方はそのへん
にいそうな感じがしますね。
徹：逆に言うと、このキャラならで
はの際立った個性は感じられない
井：女の子は、私服姿のコギャルの
イメージだそうです。
福：「リポビタンD」の女バージョ
ンって感じですね。個人的には、こ
っちのパンチ入っているキャラが
気になりますね。
徹：全体的に、現実とフィクション
のちょうど境目の感じがする。

ROOM MATE涼子 in Summer Vacation
（データム・ポリスター）より

【井上涼子】

福：（主人公の友人の女の子を見て）この人はいいんじゃないですか？　髪型もかわいいし。ビーズがもっとかわいければオーケーです。
井：このコはあまり出番ないと思いますけど。肝心の主人公の方はどうですか？　ベレー帽とピンクのベストはなくてもいいですね。
徹：余分なものがつきすぎている、と。
福：いえ、いいんじゃないですか、別にこれはこれで。（もう1つの冬服の写真を見て）これもいいですよね。赤いピーコートに白のタートルのマフラー。

《総評》

前置きではなんか大層なこと言ってますが、実際はゲームに登場する"今風の服装"を並べて、その「なんか違う」っぷりを笑おう、というよこしまな（?）魂胆で企画されたこのページ。中には福岡さんのツッコミの切れ味が鋭すぎてここでは紹介できなかったものもいくつかあって、個人的には相当楽しめました。だからといってそれらがイコール粗悪ソフトだ、などと鬼の首をとったつもりで結論づける気はさらさらありません。服飾デザインなんてゲームデザインの中のほんの1要素だし、それに現実世界との微妙な"ズレ"が（制作側が意図するしないにかかわらず）そのゲーム独特の持ち味になったりもしますからね。だからメーカーの皆さん、何とぞお腹立ちなさらぬようご理解の程を！（井）

メーカーの皆さん怒らないでね企画

ゲームタイトル別 オシャレ度チェック!!

最近のポリゴン対戦格闘ゲームでよく見かけるのが、女の子キャラのコスチューム・バリエーションの中に“当世コギャル風ファッション”が用意されているケース。これはうがった見方をすれば「ゲームキャラが現実世界のファッションを“逆コスプレ”している」と解釈できないこともない。今後、このようなTVモニターの“こっち側”と“あっち側”の世界どうしの交流はますます高度なものになっていくであろう。そこで今回は、現時点でゲームが、現実をどこまで忠実に再現しているかをファッション・センス面で検証してみることにする。

《パネラーの人》

戸塚井一:井
世間で和風テイストが流行する3年前に雪駄と作務衣を愛用していた、時代の波と完璧にズレているゲームライター。

福岡邦子:福
「CUTIE」「SMART」誌などで活躍している現役スタイリスト。ファッションに関しては率直な意見を述べる。

稲元徹也:徹
スニーカーや変わり種腕時計などのグッズ関係に詳しい、こだわり派のゲームライター。コスプレをたしなむなど、趣味は広い。

QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡(カプコンより)

【森次めぐみ】

井：これは昨年リリースされたアーケードゲームの移植版ですね。
福：なんて言ったらいいんだろう。西村知美系?
井：それは地味めということでしょうか。
福：うん。チョーはやりという感じではないけど、色の系統とかが一貫してて、悪くないですよ。音大にこういう人、たくさんいるんじゃないでしょうか。
井：他のキャラはいかがでしょうか?
福：(咲良絵美を見て)サングラスを頭の上に乗せてるのって何なんでしょうね。
徹：「ド根性ガエル」のヒロシと同じだね。

ゼロヨンチャンプ Doozy-J typer(メディアリンクより)

【主人公】

井：これはゼロヨンレースする人たちのゲーム。実際は脱線しまくりなんですけど(笑)。恋愛シミュレーション的要素もあるんですよ。
徹：主人公のファッションは好きですね。これだったら真似してもいい感じ。
井：最近のゲームだけに、無難にまとまってますね。
福：ヘアバンドは個人的にどうかと思いますけど……(女の子のキャラをざっと眺めて)このジーンズなんか、結構危険ですね。ケミカルウォッシュ入ってますよ。これは普通かな……あ、服に「LOVE」って書いてある(笑)。

ストリートファイターZERO2(カプコンより)

【バーディー】【ダルシム】

徹：“ストリートファイター”だけにストリートファッションってことね。まあバーディーは設定がゴロツキだし。
井：一応街対応(笑)。
福：ハードなゲイにいそうですよね。
徹：モヒカンに穴開いてるってのが。スキンヘッドの方が合うかも。
井：こっち(ダルシム)はどうです?
福：うーん。(ゲーム画面背景のダルシムの妻を見て)この人、かわいいですよ。サリーはゴア系のパーティーにいますよ。

ときめきメモリアルドラマシリーズ 虹色の青春(コナミより)

【虹野沙希】

井：これは人気恋愛シミュレーション「ときめきメモリアル」に登場する主人公キャラ。
福：この人は代ゼミ生という感じですね。あ、アニメーション学院かもしれない(笑)。髪型とか服とか。
徹：アニメーション学院のヒロイン。
井：出たのは結構最近なんだけどね。女の子自体に人気があるから、逆に何着ててもいいのかな。
福：この垢抜けなさが人気の出るポイント。あんまりオシャレだとモテないんですよ。
徹：わざとか。

写真・宇賀神善之

トレーナー、パーカーからフィギアまで
ゲームファッショングッズが買える店完全ガイド

等身大のフィギュアやキャラクター関連グッズが所狭しと並ぶ。Tシャツやカットソー中心のウェアのコーナーも充実

アメコミキャラのフィギュアは、世代や性別に関係なく依然人気のアイテム。あまりメジャー感のないものが通好み。

素材はコットン中心で着やすいモノが多い。お気に入りのキャラと自分に似合う色を探して完璧チョイス。

ゲームファッションが
日本で最も充実したショップ
COSPA GALLERY
東京都渋谷区円山町28-8
TEL03-3770-1556
営業時間12:30～19:30
水曜定休

胸元に使徒のマークが編みこまれたニット。サイズはMとLで色は黒のみ。¥12,800

デビルマンのロゴ入りスタジャン。胸のイニシャルは「不動明」のA。¥29,800 ©1997 GO NAGAI/DYNAMIC PLANNING INC

一目見て「あっ!」と思った人はエラい!大胆なデザインのガンダムもの。参考商品。© SOTSU AGENCY・SUNRISE

モノクロに赤のロゴがひときわ映えるクールなプリントトレーナー。参考商品。© SOTSU AGENCY・SUNRISE

マニアならずとも、欲しくなるザクのカウチンセーター。サイズはMとL。¥19,800 ©SOTSU AGENCY・SUNRISE

ゲーム、アニメ、コスプレ関係なら何と言ってもこの「コスチュームパラダイス」。今回紹介する「COSPA GALLERY」は、ゲーム、アニメ、アメコミをモチーフとしたトレーナー、Tシャツなどの洋服関係が超充実のお店だ。サタマガ読者なら無視できない!

※世界初のインターネット放送局「Station GAIA」でコスチュームパラダイス全面協力の番組が放送されているぞ。内容は、ゲームミュージック、アニメソングのリクエスト、最新イベント情報や注目グッズの紹介など。メインパーソナリティーはコスパMCでお馴染みの「やまけん」だ。毎週土曜日の17:30～19:30は、http://www.stgaia.comにアクセスせよ!

Nendoなどの
エッジ系ゲームTシャツを扱う
SHOP33
東京都武蔵野市吉祥寺南町
1-1-8けやきビル3F
TEL0422-48-7926
営業時間11:30～21:00
定休日なし

「裏原宿とは完全に違ったセレクトです」とスタッフが力説するほど、ウェアの品ぞろえとセンスはピカー。NY在住のスタッフとの情報交換で、常に新しい流れをキャッチ。まめにチェックしたいショップだ。

ウェアはすべて店長が直接買付している(一部委託あり)。コミック系のアシュラやピクシーなどがおすすめだそう。

注目のグラフィック集団「ネンド」のデザインTシャツ。ユニークで新鮮なグラフィック表現で人気急上昇中。

ネンドのロゴが袖に入ったカットソー。数に限りがあるので、気に入ったのをみつけたら即ゲットしたい。

紺地に白のプリントロゴが光る、アタリのTシャツ。シンプルにさらっと着こなしたい一枚。

既存のロゴやグラフィックをちょっとヒネっているのがネンドの魅力。キーボードプリントがニクいホワイトTシャツ。

CDばかりじゃない。
ゲーム関係グッズもおまかせ
タワーレコード渋谷店2F
東京都渋谷区神南1-22-14
TEL03-3496-3661
営業時間10:00～22:00
不定休

CDはもちろん雑誌やカフェまであって、渋谷のサブカルセンターとしては他を圧倒的に引き離すタワレコ。10月からはバイオハザード関連のグッズを渋谷店のみで独占販売とのことなので、マニアは要チェック!

渋谷に来たら絶対立ち寄りたいマストプレイス。ゲーム関連グッズは2F、ジャパニーズポップスフロアの横にある。

ウルトラマンやブースカなどの懐かしキャラも充実。グッズのほかにCDやビデオも揃っちゃうのがうれしい。

映画化もされ話題の「SPAWN」Tシャツ。コミックは7Fの洋書売り場にあるのであわせてチェック!

グッズ関係はかなり広いスペースで展開。他に、エヴァやデビルマン、ガンダムなどのTシャツ等も充実。

Boys & Girls Style at Game Center in Late Summer 1997

1	2	3
	4	5
6	7	8

1 バスケ・スタイルはもはやストリートの定番。上下でトータルコーディネイト **2** 水色とベージュの色の組み合わせが絶妙だ。スケーターズテイスト **3** レゲエとバスケのミクスチャーファッション。長髪もいい感じ **4** バスケット部に所属する女子中学生。たまごっちはいつでも手放さない **5** ダブルデート中の中学2年生男の子チーム。清潔そうなサラサラがモテモテの秘訣？ **6** こちらもデート中の高校生。めちゃくちゃシャイで、外見とのギャップが魅力です **7** 映画「トレインスポッティング」の影響か。コンバースのオールスター復活の兆し **8** エリア大会優勝の大学2年生。ピースマークのネックレスがポイント　写真・ホンマタカシ　8月31日に行われたSKATERS SESSION 1997東京エリア大会会場（池袋ギーゴ　東京都豊島区東池袋1-21-1　テック3号ビル　℡03-3981-6906）にて。

SEGA SATURN PRESS!

SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新のセガサターンタイトルを紹介するこのコーナー。本誌初登場タイトルも、要チェックだ!!

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売直前、話題のタイトルをまとめて紹介するこのコーナー。今号もバラエティに富んだラインナップ!

ネクストキング　恋の千年王国

完成度 85%

●バンダイ●11月発売予定●限定版：7,800円　通常版：6,800円●恋愛シミュレーション●全年齢推奨

今回はサターン版の画面を初公開！　合わせてゲームシステムについても紹介していくぞ。

ライバルの王子を退け、女の子のハートを手に入れろ！

プレイヤーは王様候補である王子4人の中の1人。ある日、王様に呼ばれるシーンからゲームは始まる。王位を継ぐためには「女の子にもてること」が条件。他の王子達を相手に、どれだけ女の子にもてるかを勝負することになった。

基本的にはボードゲーム調のマップ上でサイコロを振り、出た目の数の範囲でキャラクターを動かしていく。1ターンは1日に相当し、女の子の家を訪ね、プレゼントを渡して好感度を上昇させたり、女の子の家で修業を積んだりするのだ。また週の後半には女の子を連れて冒険に出ることになるぞ。

王様になるためには、女の子にもてなければいけないのだ。

サイコロで出た目の数に応じて、街の中を移動することができる。

週の前半は　好感度を上げて冒険に誘い出そう！

週の前半とは月曜から水曜までの3日間。この間は城下町を移動して、女の子の家への訪問がメインとなる。女の子には自分の持っているアイテムをプレゼントとして渡すことができ、好感度を得ることができるのだ。

気に入った女の子だけにプレゼントをあげるのもいいし、何人もの女の子にプレゼントを渡すのもいいだろう。しかし、週末の冒険に連れていくことのできる女の子は1人だけ。ライバルに先を越されないように、気に入った女の子へのプレゼントは早めに渡すといいだろう。

町においてもっとも重要なのが、女の子へのプレゼントである。とにかく女の子の気に入るプレゼントを渡すことが重要だ。

仲が良くなるにつれて、女の子の秘密もわかるかも……？

女の子の家では修業することができる。結果はサイコロ次第だ。

プレゼントは相手を考えて……

好感度を上げるために欠かせないのがアイテムのプレゼント。気に入った女の子だけに貢ぐのもいいが、女の子にも好き嫌いはある。女の子の好きなものを渡せば大幅に好感度は上昇するし、またその反対もある。考えてプレゼントすのが重要だぞ。

女の子には、それぞれコレクションしているアイテムがある。

週の後半は　冒険で女の子にいいところを見せろ！

木曜から日曜までの4日間は、女の子と一緒に冒険に出ることとなる。他の王子も一緒に行くが、この冒険中は女の子の好感度を上げる絶好のチャンスだ。道中にはモンスターが出現し、この敵を倒すことができれば女の子の好感度がグッと上昇するのだ。もちろん、敵に負けてしまえば評価は下がってしまうぞ。

ちなみに敵とのバトルでは、サイコロで出た目の数だけダメージを与えることができる。運の要素は高いが、アイテムでサイコロの数を増やし優位に戦闘を進めることもできる。

サイコロでバトル！　もし負けると……

戦闘はサイコロによるバトル。女の子と力を合わせて敵を倒せ。

敵を倒せば好感度が上昇。また、アイテムが手に入ることも。

ライバル達と一緒に週末の冒険へ。この4日間で女の子にいいところを見せるのだ。

プレイヤーが歩くとパネルがめくれて、アイテムや敵などが出現する。

ライバルを倒してポイントアップ！

街の中ではできないが、冒険の途中は他の王子に戦いを挑むことができる。もし勝負に勝てば女の子の好感度が大幅に上昇するので、これは見逃せないチャンス。アイテムを使ってどんどんライバルを蹴散らそう。

同じマスの中に入れば戦いを仕掛けられるぞ。

他の王子を倒せば女の子の評価が格段にアップ。

全国制服美少女グランプリ ファインドラブ

完成度 90%

●ダイキ●10月2日発売●4,800円●アドベンチャー+パズル●18才以上推奨

発売まで2週間の「ファインドラブ」。キャラ紹介も最終回。あとは首を長くして待っててね。

今回はサウスエリアを紹介! 気になる女の子はいるかな?

日本全国を5つに分けたエリアにそれぞれ7人ずつ、合計35人もの制服美少女が登場。彼女達とアドベンチャー&パズルでコミニケーションが楽しめる「ファインドラブ」。アドベンチャーパートでは、さまざまなシチェーションで女の子と会話をしつつ、選択肢による分岐でストーリーが進行。会話の途中に出てくる4種類のパズル（ジグソーパズル・パネルパズル・まちがい探し・神経衰弱）をクリアすれば、パズルに使われた女の子のサービスショットが入手できるのだ。その絵はいつでも見ることができるぞ。

荻原うらら

3月26日生まれ18歳
B90 W57 H83
福岡県福岡市出身

暗いところがまったくない、陽気な目立ちたがり屋さん。おもしろそうなことには、なんでも興味を持つ反面、熱しやすく冷めやすいのが玉にキズ。バイクに乗ることが趣味と、一見男まさりに思われるところがあるが、ぬいぐるみ集めが好きといった、女の子らしい一面もある。

安里美和

9月20日生まれ16歳
B84 W54 H88
沖縄県那覇市出身

ボーイッシュな彼女は、エネルギッシュでちょっと元気すぎるほど。思ったことはすぐ行動に移すので、人によってはワガママに思われたりするが、根は優しい。南国の女の子らしく夏が好きで、サーフィンもお手のもの。特にイルカが好きで、一緒に泳ぎたいという夢を持っている。

高橋あゆみ

1月14日生まれ18歳
B86 W56 H84
長崎県長崎市出身

いつも先頭に立って行動し、みんなには先生のように慕われている。正義感が強く、曲がったことが大嫌い。一見、熱血感に見られるが、物事を理性的に考えることができる冷静さをしっかりと持っている。

高梨　直子

12月5日生まれ17歳
B82 W51 H86
大分県別府市出身

知的で、しっかりとした印象のある優等生タイプ。自分に対して正直な、決してウソのつけない純粋さを持っている。情熱的で向上心が強く、目標や理想に向かって一直線に突き進んでいく行動派。その情熱は勉強にも発揮されていて、常にトップクラスを維持している。

山之上ゆり

10月22日生まれ17歳
B88 W55 H84
香川県高松市出身

どんなことにもマイペースで、我が道を行くタイプ。ただし、がんばり屋で、他人に対して思いやりがあるので、みんなから頼りにされることが多い。ネコと話せる（?）という不思議な特技を持っている。

小田みゆき

8月18日生まれ17歳
B86 W56 H84
岡山県倉敷市出身

一見おとなしそうに見えるけれど、情熱的で筋の通った芯の強いタイプ。ちょっとせっかちでガンコなところもあるが、人当たりがよく根に持たない性格なので、友達からは信頼されている。普段の口調はのんびりとしているが、空手をやっているため、つい、大きい声を出すことも。

秋山夕子

7月6日生まれ18歳
B90 W52 H83
広島県広島市出身

ゆっくりとした、ていねいな言葉使いで、大人っぽく物腰も静かな落ちついた雰囲気を持っている。どんな時でも冷静沈着で、トラブルが起きても落ちついた対応ができるので、みんなからの信望も厚い。馬が好きで乗馬が趣味。好きな男性のタイプも武豊みたいな人。

ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.2
彩のラブソング

●コナミ●発売日未定●価格未定●アドベンチャー●全年齢推奨

完成度 30%

先日開催されたゲームショウで発表された「彩のラブソング」。今回はその速報をお届けするぞ。

ドラマシリーズのVol.2がついに登場！ 今回の主人公は片桐 彩子だ

前作「虹色の青春」に続くドラマシリーズの第2弾として「彩のラブソング」の発売が決定したぞ。今回のヒロインは片桐彩子。主人公は、きらめき高校内でも人気の高いアマチュアバンドのギタリストという設定だ。そして物語は、主人公と片桐彩子との出会いから始まる。

前作同様、アドベンチャー形式でゲームが進行。

登場キャラクターとの会話。どの選択肢を選ぶかによって、相手の反応が変わっていく。

東京ゲームショウで発表されたイメージイラストを公開！

公開されたイラストにはリジナルキャラの姿も。詳細は一切不明なので、続報に期待してほしい。

オリジナルキャラも登場！

悠久幻想曲2（仮）

●メディアワークス●来春発売予定●5,800円●育成シュミレーション●全年齢推奨

完成度 60%

7月に発売されたばかりの「悠久幻想曲」に早くも続編が登場。ファンディスクもスタンバイ！

無実の罪を晴らすため、与えられた1年という期間を信頼できる仲間達と「仕事」をしていく……。「友情・絆」をテーマに好評を得た、友情育成シュミレーション「悠久幻想曲」の続編が登場！　仲間になる10人のキャラクターの中には、前作に登場したものの、仲間にならなかった5人も含まれている。エンフィールドの街を舞台に、どのような悠久のストーリーが始まるのか今から楽しみだ。

ローラ・ニューフィールド
好奇心は旺盛だが、不治の病で仮死状態に。そのため、前作では幽体で街をさまよっていた。

イヴ・ギャラガー
物事を冷静に分析する女性。マジメで、王立図書館の膨大なデータを正確に管理している。

トリーシャ・フォスター
厳格な父、自警団部隊長のリカルドに対する反動か、街のうわさを流すことを趣味としている。

アルベルト・コーレイン
街の自警団に所属している。正義感と自尊心が強く、前作では主人公をライバル視していた。

橘 由羅
前作に登場した、メロディの保護者。きわどい服装をしているが、少女のような一面もある。

「悠久の小箱～OFFICIAL COLLECTION～」も発売決定

「1」と「2」のキャラクター設定や、オープニングムービーが、MPEG対応で収録されている。他にもカルトクイズや、ゲームに未収録のおまけボイスなど、盛りだくさんの内容になっている。ただし初回生産のみなので、欲しい人は要予約だ。

公道最速伝説　頭文字D

●講談社●今冬発売予定●価格未定●レース●全年齢推奨

完成度 20%

峠を攻める腕や車がない人も、これさえあれば今日から走り屋。ゲームだから事故っても安心！

原作の雰囲気が存分に味わえるレースゲーム!!

とうふ屋のパンダトレノ、ハチロクが最新のマシンをブッちぎり。原作の魅力を再現した「頭文字D」。今回はシナリオモードについて解説しよう。プレイヤーは主人公の拓海になり、さまざまなライバルとダウンヒルバトルを繰り広げていく。バトル中には相手を焦らせることでミスを誘ったり、ドリフトのテクニックによってギャラリーが増減するなど、今までのレースゲームにない演出がされているのだ。

真子・沙雪のコンビと、エンペラーのリーダー須藤。彼らのドライビングテクニックは、拓海にもひけをとらない。

ダウンヒルのエキスパートを目指せ!

拓海のドラフトテクニックは、家業のとうふ屋の手伝いで、とうふを壊さない運転をすることで培われた。

秋名峠の最速コンビ！

プラドルDISC Vol.6 吉田里深

●Sada Soft●9月25日発売●3,000円●デジタル写真集●全年齢推奨

完成度 100%

人気アイドル吉田里深の魅力を満載。噂のデジタル写真集「プラドルDISC」のシリーズ第6弾。

人気アイドル吉田里深の魅力をギュッと濃縮！

人気アイドルの魅力が詰まった「プラドルDISC」シリーズの第6作目。今回のアイドルはあの吉田里深だ。内容的にはほぼ従来のシリーズ通りで、今回は「ゲーム」「100の質問」「写真館」などのモードを収録。これさえあれば、いつでも彼女の笑顔に会えるぞ。

人気急上昇中のアイドル吉田里深。このソフトは、彼女の魅力でいっぱいだ。

ゲーム

このモードではクイズ、あっちむいてホイといったミニゲームを楽しむことができる。クイズでは吉田里深についての問題が多数出題されるぞ。

彼女に対する君の知識を発揮するのだ！

意外とむずかしい、あっちむいてホイ。

100の質問

「100の質問」と銘打たれたこのモードでは、仕事やプライベートに関した様々な項目の質問について、吉田里深自身が答えるというもの。もちろん、彼女が回答しているシーンには実写取り込みの映像を使用しているぞ。

さまざまな質問に対して、文章ではなく音声で彼女が回答してくれるぞ。このモードはまさに至れり尽くせりの内容だ。

写真館

「写真館」モードでは、このソフトのメイキング風景や彼女の水着写真集をはじめ、吉田里深自身がカメラマンとして撮影した写真なども収録されているぞ。これだけで写真集一冊分のボリュームが詰まっているのだ。

メイキング風景の写真。この他にも水着、吉田里深自身による写真など、40点近くもの作品が収録されているのだ。

物語の導入をかざる美麗ムービーが完成!!

絵本の世界へ誘う招待状が

check point オープニングはほのぼのアニメ 本編はリアルな実写ムービー

ゲームを始めた時点で流れ出すオープニングは、イラストの淡いタッチを生かした作り。これまで紹介してきた実写ムービー（人形の動きをコマ撮りしたもの）とは異なる、実際のゲーム画面にほど近いイメージで統一されている。

これらがアニメと実写に分けられているのは、「視点」の違いが大きな理由だ。プレイヤーが主観的に見る映像は、あくまでも絵本の雰囲気を壊さないグラフィック。反対に、絵本の住人達が見ている夢の世界は、現実感ある実写で表現されているのである。ビジュアルの違いに合わせるように、イラスト調のアニメには「静」、迫力のある実写には「動」の演出が取られているのも、見どころの1つと言えるだろう。

実写ムービーは、人形を1コマ1コマ撮影したダイナメーションという技術。生き物のような動きに感動！

風の大切さを伝える数々のグラフィック

正体不明の黒い風が吹き、七ツ風の島のステキな物語をすべて消し去ってしまった。本の妖精に頼まれたガープ博士は、新しい物語を作るためにこの島にやってきた。そして、プレイヤーを絵本の世界へ導くプレストーリーが、ムービーとしてゲームの導入に展開するのだ。まずは、そのオープニングムービーをご覧いただこう。

「七ツ風の島物語」と記された絵本が開くと、懐かしい音楽とともに次々と美しい島の情景が映し出されていく。ゆっくりと回る風車、風を形どった岩、そして謎の黒い風。島の至るところに風が吹いていることを感じさせてくれる、清涼感あふれる映像なのだ。特に印象的なシーンが、風岩を通り過ぎていく七色の風。この島を救うには、この風が必要だということを暗示しているのかもしれない。ガープ博士がどのようにして七ツの風と出会うのか注目してみよう。

風は七ツ風の島のシンボル。ガープ博士が島にやってきて初めて見る風岩も、島のあちこちに存在している。

ムービーに出てくる風車は本編にも登場する。誰かが住んでいるのかも!?

七ツ風の島物語

謎の黒い風と風使いの関係は？ 物語のカギとなる風に注目!!

初めて「七ツ風の島物語」が一般公開されたゲームショウでは、体験プレイを楽しんでいただけただろうか？　キャラクターの滑らかな動きや、グラフィックのスゴさは動く画面を見ることで存分に伝わったことだろうと思う。そこで今回は、タイトルにもなっている「七ツの風」の謎をクローズアップ。オープニングムービーが語る風の役割、風が起こすさまざまな効果を検証して、「風」というキーワードを徹底解剖していく。

COMING SOON SOFT

完成度 75%

●エニックス
●11月27日発売
●6,800円●アドベンチャーRPG
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言

「七ツ風の島物語」の制作スタッフは、先日行われた東京ゲームショウにも行かずに（行けずに？）頑張っています。現在、「五ツ島物語」くらいの完成度になりました。面白いゲームになる手応え十分ですので、ご期待ください。　（広告宣伝課・山本）

風に運ばれてやってくる!

風車を見上げる島の住人達。おなじみのニーフやカンゾウのほかにも、まだまだ名前のわからないキャラクター達が登場している。

カンゾウ

ガープ博士を勝手にライバル視し、島のあちこちで勝負を挑んでくるイヤなヤツ。小さな羽根からは想像もできないが、自由に空を飛ぶことができる。

セルベット

島の住人の中では珍しく、人間に似た容姿をしている。レースで勝つため新しい車の開発に勤しんでいるが、現在は連戦連敗を記録中とのこと。

ヒュー

ニーフと同様にガープ博士の夢（ムービー）にも出演。笛を持っていることからもうかがえるように、音楽が大好きらしい。話し声はカラスそっくり。

住人たちは風を信じて生きている

この島に吹く風は、島の住人達と密接な関係にあり、幸せを与えてくれる大切なものとされている。風を愛する気持ちは、乱暴者のカンゾウも、自由気ままに生きているヒューもみんな同じ。ゲーム中には風車や帆を張った車など、風力を利用したものまで登場し、生活の一部に取り込まれていると言っても過言ではない。
ゆえに、物語を奪った黒い風に対して憎しみの念はなく、なぜ風が悪いことをするのだろうと困惑しているのが現状のようだ。さらに、風は虫や植物にも影響を与えているのだという。風についての知識を深めることが、今後の課題になるのは間違いなさそうだ。

ガープ博士が空から落ちてくるシーン。一瞬だけだが、ヒューが姿を見せている。

数々のイベントに深く関わってくる

風が生みだす奇跡を見よ！

気高く、誇りと優しさを持つ「風を操れる一族」。彼らはさまざまな色の風を起こし、魔法のような能力を見せると言われる。驚くべきことにガープ博士はその一族の末裔。だが当の本人は風の使い方などまったくわからない。どうやって入手するかはプレイヤーの手にかかっているわけだ。それではこの島で吹く七ツの風に秘められた効果を紹介していこう。

それぞれの風は、特殊なムチを勢いよく振るうことで発生する。場所や対象をよく考えてから使おう。

風ライオン

七ツ風の島に住む唯一の風使い。ガープ博士と種族は違うが、同じ「風を操れる一族」の末裔である。感情を表に出さず、常に穏やかな雰囲気を持つ。

突風で草をゆらす
1 キミドリの風

キミドリの風が持つ効果は、道端に生えている草を揺らすこと。草むらに向かって風をぶつけると、ビックリした虫が一斉に飛び出してくる。虫を捕まえるためには何度も草の中を歩き回らなければならなかったが、この風が使えるようになれば、楽に虫を発見できるようになるはず。ちなみにこの島の虫は、めったに出現しないものや種類によって生息する場所が違ったりするのもいる。飛行能力のある虫はジャンプして素早く捕まえなければ逃げられてしまうほど捕獲が難しい。キミドリの風を使うときは必ず虫取り機とセットで装備しよう。

草むら目がけてキミドリの風を放つ。突風に葉っぱが激しくゆれている。

小さいのでわかりにくいかもしれないが、羽音を立てて虫が出てきた！

傷を癒したり生物を巨大化させる
2 オレンジの風

複数の効果が隠されているオレンジの風。ケガをしている者に当てると、みるみる傷を癒すことができたりするほか、キスケやクリオン達を一定時間大人にしたり、魚を釣れやすくするパワーを持っている。また、友達を大きくする応用で、虫を巨大化させることも可能だ。最後のお遊び以外は、どれも重要なイベントに絡んできそうなものばかり。特に傷を癒すという能力が興味深い。どこかに傷ついている者がいるのか、それとも誰かがケガをするのか？

オレンジの風は、マンガチックで可愛らしい形。試しにキスケに使ってみよう。

ピョーンとキスケの背が伸び、大人になってしまった。何の役に立つかは不明だが……。

ガープ博士

新たな物語を作るため、島を冒険している竜人。竜は風使いの素質を受け継いでいると伝えられ、ガープ博士の背中にもその名残りの翼が残っている。

check point 風使いマスターをめざすなら島のどこかにいる師匠を探せ

風についての情報を持っているのが、風ライオンだ。彼は「風使いマスター」の域に達しただけあって、疾風のように現れ、すぐに去って行ってしまう。島のある場所に家があるらしいので、探し出して弟子入りを乞うしかない！

遠くを見つめている風ライオン。風岩に立っているのが意味深長だ。

風システム発覚！

一瞬で地面を掘る
3 アカの風

竜巻のような見た目のすさまじさどおり、破壊の力を司るアカの風。これはある特定の場所で使うと、地面に深い穴を掘ることができる。地面にできた穴は、ガープ博士も入り込めるぐらい大きい。中にはどこかに続く抜け道や、とんでもない宝が隠されているのかも!?

水晶のような石がポツンとある場所。怪しいと思ってアカの風を使ってみると、異変が起こった！

アカの風が去ったあとにはぽっかりと穴が。何があるのか確かめてみたいが、戻ってこられるのか？

check point 色とりどりの風は黒い風と関係ある!?

「風を操れる一族」は、風ライオンの存在からもわかるように、ガープ博士だけではない。ということは、黒い風を操る風使いがいるとも考えられる。操る風には色が設定されているのも気になるところ。「黒」は人為的な風なのかも？

これがガープ博士を襲った黒い風。風というよりも、カラスかコウモリの群れのように見える。

目に見えないモノを見つける
4 ムラサキの風

ムラサキの風は、音波のような波紋が画面いっぱいに広がる不思議な風。特定の場所でこの風を使った場合のみ、今まで見えなかったような"はしご"や"珍しい虫"が現れてくる。ここで我々の目を楽しませてくれるのが、保護色を持っている虫の動き。風に反応して、現れ出た数々の虫どもは、時間が経つとまた、背景に溶け込んでいってしまう。タイミングを逃すな！

見晴らしが良く、何もない場所だが、ムラサキの風を使ってみると……。

木の葉に隠れていた虫がコロッと出てきた。動物のナマケモノみたい。

風は全部で7種類、すべてを修得することはできるのか？

昆虫採集に続いて魚釣りも楽しめる

虫を捕まえてコレクションするだけではないと言わんばかりに、多趣味なガープ博士は新たに「釣り」というお楽しみ要素を披露してくれた。これは虫取り機の扱いと同様に、釣竿が手に入ると魚釣りができるようになるシステム。七ツ風の島には海だけでなく、洞窟の深い水たまりや湖といった釣りスポットが存在する。そこへ釣り糸と針を垂らすと、さまざまな魚を釣ることができるのだ。

エサや釣具は揃える必要がないので、散歩の途中にいつでも気軽に楽しむことが可能。糸が引っ張られたら竿を引くというシンプルな操作だが、ザコしか釣れない場所もあり、あちこちで粘りたくなる釣り特有の面白さが味わえる。また、釣った魚は標本にして、自由に鑑賞できるのも嬉しい点だ。レアな魚がどこにいるかを知るには風獣紀の情報が役に立つだろう。

魚情報は風獣紀でチェック!!

七ツ風の島にあるものなら何でも載っている風獣紀。虫や植物だけでなく、魚の種類も完全網羅されている。どの場所が釣れやすいかといった生息場所も記されているので必ず調べておくようにしよう。

タチサキウオの　コドモ
伝説の生物…そのコドモ。
ありえない事珍しい事柄をさす慣用句。タチサキウオの様にの語源となった生物の幼体。

スズウオ
七ツ風の島のどこの海でもわりと簡単に釣れる魚。
カラダの色と愛らしい顔で鑑賞魚として人気が高い。

オギヨ
主な生息地は鍾乳洞にある水たまりだがまれにしか釣れない魚。
特徴のあるそのスガタが名前の由来となっている。

水たまり
こんな水たまりにも魚はいる。余談だが、釣り竿を操るガープ博士の動きも細かい。

海辺
波の音をBGMにして磯釣りにチャレンジ。潮の香りが届いてきそうだ。

Culdcept™
カルドセプト

ストーリーモード前半2ステージ紹介！

非常に壮大なバックストーリーを持つカルドセプトの世界。カードのイラストからもその片鱗はうかがえる。今回はそのバックストーリーをまとめて紹介、さらにストーリーモード前半2ステージの詳細を解説していこう。

さまざまな地形に彩られたリュエード大陸の各地方。そこには強力なセプターたちがプレイヤーを待っている。彼らに挑戦し、新たな歴史を作っていこう。

COMING SOON SOFT

完成度 **95%**

●大宮ソフト
●10月30日発売予定
●5,800円
●1～4人プレイ可●全年齢推奨

メーカーから一言 ただいま大宮ソフトはマスターアップ直前の大ドサクサ状態。あれもこれも、やらなきゃいけないことが山ほどあるというのに、ついついテストプレイと称して、カルドセプトで遊んでしまいます。こんなオレたちの明日はどっちだ!?　（大宮ソフト・スズキ）

STORY

時の神カルドラ―彼女は地球に似せて世界を作った…

現実世界の誕生、それと共にその宇宙を鏡のように写した別の世界が生まれた。この鏡像世界は、現実世界に隣接しているにもかかわらず、触れることも見ることもできず、成り立ちや存在するものの多くが現実世界とは異なっていた。初めにその鏡像世界には、時の神カルドラだけが存在していた。カルドラは現実世界の地球を真似て、その世界に「リュエード」という惑星と月を作ったのであった。彼女は星を育て統治させるため、事象の摂理を司る3極神と、世界の4元素を司る4柱神をも作り、彼女自身はリュエードの天空にある「聖堂」で見守ることにした。

世界の成り立ちを司る柱神……そしてバルデアスの反乱

カルドラはその意志と力を伝えるため、それらを織り込んだ創造と破壊の書、「カルドセプト」を作り3極神に手渡した。彼らは書に従い、リュエードを育てていく。初め3極神はお互い協力し合っていたが、創造と破壊を抑制する力を持つ、中立の神バルデアスはカルドセプトの内容を改ざんし、自分の世界を作ろうと画策し出した。

地には魔物たちが現れ
大気には魔力の気が満ちた

カルドラの計画にはない、恐ろしい魔物が地上に現れ出した。

宇宙を統べる原理「カルドセプト」が
粉々に砕かれた

この変調はすべて中立の神、バルデアスの反乱によって起こったことなのだ。

そして世界に散らばった「力」を集めるため1人のセプターが旅立つ……

カルドセプトを奪い、地上に逃げ出したバルデアスはカルドラに力を奪われ地下深くに幽閉されてしまう。その際カルドラは、カルドセプトを引き裂いて石化し、世界中にばらまいた。事件から悠久の時が流れ、地上には人間が繁栄していた。しかし各地で発見される石化したカルドセプトは、その強力な力から、人々の争いの種となってしまっていた。そこに1人の若者が、事態の収拾と、平和をもたらすために立ち上がるが…!?

ゼネス

力を持つセプターが、すべて善良とは限らない。

セバスチャンとポコポコ

セプターたちは争ってカードを集めている。

STORY MODE ステージ1

城塞都市ロカ

世界の混乱を収拾し、平和をもたらすために旅立つ主人公。お供のゴリガンと共に最初に訪れるのが、この城塞都市ロカだ。入門用ということで、小さな四角いマップになっている。

■入門に最適な小さなMAP

綺麗に4属性の色で分けられた四角い街、それがこの城塞都市ロカだ。大きさも全体的に小さく、入門用として最適なマップ。特に施設やショップなどは設置されておらず、いかに同属性の土地を素早く領地にするかが勝負。土地の数も少なく、早いときはダイスを数回振っただけで1周してしまうことも。土地の連鎖を組みやすいマップだが、敵にも同じことがいえるので気が抜けない。

小さなマップ上では、領地争いの戦闘回数も多くなる。

■後半にも時々登場するライバル

プレイヤーがストーリーモードで最初に戦うことになる宿命のライバル。他のキャラはそれぞれのステージを守っているが、ゼネスはその後のステージでもたびたび顔を出す。特徴としては、無属性クリーチャーを多く使ってくること。土地をレベルアップしても、地形効果が付かないので倒しやすい。

性格はかなり挑発的

いきなり主人公に挑戦状を叩き付けるゼネス。

無属性クリーチャを多用する

無属性クリーチャーを多用してくるので、最初の敵らしくそれほど苦労しないで倒せるだろう。

ゼネス ZENESU

城塞都市ロカ攻略のポイントは？

各属性バランスよくクリーチャーを入れるのがカギ

各属性の土地が同数ずつ配置されているので、ブックにも各属性クリーチャーを入れておく。全体的に小さいマップなので、1つしかないチェックポイントに止まると領地拡大で後れを取ってしまう。逆にゼネスをチェックポイントに止めてしまえばこちらが有利になるので、ダイスを操作する呪文を活用したい。

最初に作ったブックに、入っていない属性のクリーチャーがいたら追加しておく。

スペルよりもクリーチャー補助アイテムを多めに

ブックの構成としては各属性クリーチャーをバランスよく投入し、戦闘補助のためのアイテムを追加して入れるのがベターだ。無属性クリーチャーが多いので、他の属性に強いクリーチャーよりも、安くて丈夫なタイプを選択しよう。またスペルよりもアイテムを多く入れ、クリーチャー同士の戦闘で有利になるようにした方が勝負も早い。

手軽で安く、使いやすいアイテムを中心に入れる。

攻撃だけでなく、防御の要、体力増強にも気を配りたい。

STORY MODE ステージ2

貿易都市スネフ

かつてはロカとの交易で栄えていた街。主人公が訪れたときには、とあるセプターによって平和を脅かされ、すっかり寂れてしまっている。この街を救うことができるのか？

セバスチャンの肩に止まっているポコポコ。実はとんでもない奴らしい。

神々がいる聖なる「ほこら」。起きる効果はランダム。

■大きく2つのエリアに分かれる

城塞都市ロカに近い大きさのエリアが、2つくっ付いた形のマップ。2つのエリアにはそれぞれ違った属性の土地が配置されている。もう1つの特徴は、各チェックポイントの他に「ほこら」という特別な施設があるということだ。ここに止まると、神々が現われ、プレイヤーや1つのエリア、またはクリーチャーにさまざまな現象を起こす。現象の効果はランダムで決定される。

純心な心を持つが、何者かに操られているセバスチャンとポコポコ

セバスチャン SEBASCHAN

魔力の消費を避けるタイプ

セプター能力を除けば、母親思いの普通の少年。基本的な性格は、堅実で冒険をしないタイプだ。

水・地属性クリーチャーが多い

決して無理をせず、じわじわとプレイヤーを追いつめていく。意外と意地悪な戦法が得意。

城塞都市スネフ攻略のポイントは？

まずは敵セプターと別方向へ進む

2つのエリアに分かれているとはいえ、スタート地点は同じ。そこで、最初はなるべくセバスチャンとは違うエリアに進んでいこう。前半で、1つのエリアの領地を多く手に入れることができる。各エリアにある「ほこら」には、なるべく止まりたくないものだ。不利な効果は致命傷にもなりかねない。

同じエリアより、違うエリアをまず占領しよう。

戦闘支援アイテムも多目に入れておきたい。

水、地属性に強いクリーチャーを入れよう

セバスチャンのブックには、水と地の属性クリーチャーが多く入っている。そこで、ステージ間のブック編集モードで、その属性に強いクリーチャーを入れよう。また、セバスチャンの性格的に、持っているものより強いクリーチャーには決して侵略行為をしないというものがある。多少コストが高くても、強いクリーチャーを入れよう。

HPも高く、水属性のクリーチャーに大きな力を発揮。

安くても、特定の属性に強いクリーチャーもいる。

クリーチャーカード―まずは能力の意味を知ろう―

先制

戦闘は通常、侵略側の攻撃から開始される。しかし、防御側のクリーチャーにこの先制能力があると、防御側でも先に攻撃をすることができるのだ。HPが少なくても、この能力があれば防御時にも心強い。

後手

先制の逆で、侵略時にも攻撃順番が後になってしまう。この能力を持つクリーチャーには、体力や攻撃力の大きいものが多くそれ程気にならない。アイテムで、先制能力を得れば先に攻撃することは可能。

毒

対戦相手のクリーチャーに毒を与える。毒を受けたクリーチャーは、戦闘をするたびに体力を失ってしまうのだ。クリーチャー独自の特殊能力だが、アイテムの効果で一時的にこの能力を付けることもできる。

マヒ

対戦時に戦った相手クリーチャーに、マヒの効果を与える。マヒしたクリーチャーは、攻撃することも特殊能力を使うこともできない。いわば、ただそこに立っているだけになってしまうのだ。

石化

対戦相手を石壁（ストーンウォール）に変化させてしまう効果。ストーンウォールになったカードを元には戻せないが、そのままクリーチャーとして使うことはできる（ST:0/HP60の地属性クリーチャーになる）。

即死

特定の対戦相手のHPを、一瞬にして０にする効果。通常は特定種族のクリーチャーに効果を発揮する（例:人・獣族を即死/火属性を即死）。大抵の場合即死効果には成功率が設定されており、必ずしも成功はしない。

防御型

侵略時に使うことができないクリーチャー。領地コマンドの「移動」も使えないが、その代わり耐久力が強く、防御に回ればかなり強い。領地コマンドの「交換」コマンドで、侵略クリーチャーと交換すると効果的。

援護

戦闘時に、アイテムのように手札のクリーチャーを使える能力。手札クリーチャーを使うと、そのクリーチャーの攻撃力と体力が加算されるのだ。アイテムとして使ったクリーチャーは、戦闘後捨てられる。

無効化

特定の相手からのダメージを受けない能力。しかし対戦相手がスクロール攻撃を使った場合、避けることはできない（スクロール攻撃無効という能力もあるが）。普通は特定の属性か、種族に効果を発揮する。

強打

特定の相手に対して、通常の1.5倍のダメージを与える。武器アイテムなどを使ったときは、武器の攻撃力も含めて1.5倍されるので強力だ。しかし、同じ強打能力は重複せず、アイテムなど使っても倍率は同じ。

再生

戦闘終了時に、体力が１でも残っていれば体力が全回復する。完全に倒すには、一撃で大きなダメージを与えるか、スペルによる攻撃を仕掛けるしかない。侵略にも、防御にも非常に役立つ能力の１つ。

能力値変化

戦闘中、攻撃力と体力が特定の条件に合わせて変化する。その条件はクリーチャーによってさまざまで、カード説明に書いてあるものを参照してほしい（例:HPは所有する水地形の数×20など）。

カードステイタスアイコン―手札が使用できない状態説明―

魔力不足

手持ちの魔力(お金)が少なくて、手札にクリーチャーやスペルがあるのに使えない状態を示す。こうならないよう、常に自分の手持ち魔力はチェックしておくのが常識。

土地レベル変更不可

何らかの効果によって、自分の領地の土地レベルを上げることができない状態を示している。土地のレベルが上がらないと、総魔力も増えない上に地形効果も低いままだ。

防御型

クリーチャーの能力が「防御型」なので、侵略のために召喚できない状態。相手の領地を奪おうとしても、この種類のクリーチャーしか手札にない場合魔力を払う羽目に。

竜族使用不可

クリーチャー種族で、竜族は使用できないことを表したアイコン。戦闘支援アイテムやスペルに多い。竜族には物を掴んで戦うという行為ができないためだろうか。

カード不足

特定のクリーチャーは、召喚するときに"いけにえ"として手札を１枚捨てなければならない。このアイコンは"いけにえ"として捨てる手札が足りないことを表している。

領地不足

特定クリーチャーは、召喚する条件にプレイヤーの領地に特定属性の土地を必要とする者がいる。このアイコンは、その特定属性領地がなくて、召喚できない状態。

人族使用不可

人族のクリーチャーが、そのアイテムを使えない、という状態を示している。クリーチャーの種族は、カード説明の中にアイコンとして表記されているので必ず確認しよう。

植物族使用不可

植物族のクリーチャーが、そのアイテムやスクロールを使えない状態を表す。植物属には防御型クリーチャーが多く、攻撃アイテムも使えないことも多い。

召喚不可効果

何らかの効果で、その土地では召喚呪文が唱えられなくなっている状態。対戦相手がスペルなどで妨害してきたときなどに、こうなってしまうことがある。

配置制限

特定クリーチャーは、特定属性の土地に召喚できない。このアイコンはそれを現している。どうしてもその場所に召喚したいなら、土地の属性を変化させるしかない。

獣族使用不可

獣族が、そのアイテムを使用できないことを表している。獣族には４足の者が多く、手を使うアイテムが使えないせいらしい。その代わり特殊能力が充実している。

不死族使用不可

不死族がそのアイテムやスクロールを使えない状態を表す。不死族は生命を持たない種族で、マヒや毒攻撃を受けにくいという特徴を持っている。

戦闘する際の目安にできる戦闘予測アイコン

マップを回っているうちに、対戦相手の領地に止まったときに出るアイコン。これらはその場所にいるクリーチャーと、手札のクリーチャーの戦闘を予測してくれているのだ（ただしあくまで目安）。

矢印（下向き）

手札にいるクリーチャーが、相手領地にいるクリーチャーよりも攻撃力が低い。アイテムで強化しよう。

イコール

手札のクリーチャーの攻撃力と、相手の体力がほぼ同じ状態。普通なら勝てそうだが……。

矢印（上向き）

手札クリーチャーの方が、攻撃力で勝っている。ただし相手の能力にもよるので油断は禁物。

Tactics Formula

タクティクス　フォーミュラ

全16戦の過酷なレースを走り抜いて優勝を目指せ！

“運”の要素を完全に排除した、まったく新しいタイプのボードゲーム「Tactics　Formula」。今回は今まで明かされていなかった3つのシステムの詳細と、序盤3ラウンドのサーキットコースを一挙に公開していくぞ！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●SEGA＋AKI
●10月9日発売予定●5800円
●ボードゲーム●1人〜4人プレイ
●マルチターミナル6対応

ライターから一言

システムがきちんと練り込まれているので、ボードゲーム好きな人はもちろん、レースゲーム好きな人でも楽しめる。「チームエディット」モードを使って、お気に入りのチーム名やドライバー名に変えて遊ぶと、一層盛り上がれるゲームだろう。

明らかになった3つのシステム

今回明らかになったのは、レース中に行われる「ドリフト」と「ピットイン」。そしてレース前に行われる「チームエディット」の3つのシステムだ。まずはそれらの内容を詳しく解説していこう。

1　ドリフト

制限速度を越えるスピードでコーナーに進入すると、速度オーバーメッセージの横に表示されているアイコンが点滅する。そのとき方向ボタンの上を押すと、ドリフト使用の可否を選択するウィンドウが開くのだ。ドリフトを使用すると、制限速度＋30kmまで安全にコーナリングできるぞ！

使用するたびにタイヤが摩耗していく。グリップがゼロになるとドリフト不可となる。

＋30kmまで安全にコーナリング可能

＋30kmまで安全に走れる。ライバルマシンに抜かれそうになったときにうまく活用しよう。

2　チームエディット

『チームエディット』では、各モードのレースに参加できるオリジナルのチーム、およびドライバーを作成することができる。マシンボディやチームレベルなどを変更して、既存のチームをオリジナルのチームにすることも可能だ。

マシンのタイプやデザインを自由に選択できる。

ドライバーの名前も自由に決められる。

3　ピットイン

各マシンはタイヤが摩耗するとグリップ力がなくなり、燃料がゼロになるとリタイアとなってしまう。そうなることを防ぐためにも、小まめにピットで補給を行わなくてはならない。ピットで補給、交換を行えるのは燃料、タイヤ、ウイングの3種だ。ただしウイングは破損していないと交換できない。

戦績を左右する重要なファクターなのだ。

序盤3ラウンドのサーキットを公開!

このゲームのメインモードといえる『ワールドグランプリ』モードでは、世界各国に存在する16ものサーキットを走り抜いていかなくてはならない。今回はそのうちの序盤3ラウンドのサーキットを公開しよう。

ワールドグランプリでは決められた順にコースを走る。

低速、高速といった多彩なサーキットが存在する。

オーストラリア

低速コーナーが2カ所しかなくストレートも長いので、比較的走行しやすいサーキットといっていいだろう。初心者はまずここで、基本的なテクニックを覚えよう。

ワールドグランプリで最初に走ることになる。基本的な作りのサーキットだ。

走行リプレイ

ブラジル

かなり長いストレートの終わりにある、2つの複合した低速コーナーが特徴のサーキット。ここでは、ストレートでスピードを出し過ぎないように注意してほしい。

エンジン全開時間が長くなる。マシンセッティングはパワー重視でいこう。

走行リプレイ

アルゼンチン

合計6カ所に配置されている低速コーナーが特徴のサーキットだ。ストレートが非常に短いので、マシンのセッティングはコーナリングを重視するといいだろう。

難度の高い低速サーキット。ドリフトをうまく使用してコーナーを制したい。

走行リプレイ

どこなの？
・・・お兄ちゃーーん！

ENERGY
ARMOR

発売直前

機動戦士Zガンダム

後編 宇宙を駆ける

激しさを増すグリプス戦争の中、1つ、また1つと戦火の中に消えゆく命。この不毛なる戦いの果てに人は何を求め、何を成そうとしていたのか……。ロボットアニメーションの傑作として名高い「機動戦士ガンダム」の続編として放映された「Zガンダム」の壮大なストーリー。その物語が、時を経ること12年、シューティングゲームとして再現され、この後編の発売をもって完結する。当時、あまりにも衝撃的すぎて話題となったラストシーンはもちろん、かつての名場面・名ゼリフの数々がサターンで蘇る。発売直前である今回は、最終決戦となるステージ10、11、12をダイジェストの形で追っていく。プレイの際の指針になるよう、後編になって変更されたゲームシステムにも詳しく触れていこう。

戦火の

COMING SOON SOFT

完成度 100％

●バンダイ
●9月25日発売●6,800円
●シューティングアクション
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言

人間には節目が必要です。気分転換が大切です。季節を感じて愛しむことが幸せです。だからこそ無常感も美しいのです。子どもから大人になるとき、人は何を失い、何を得るのであろう。それともラディカルでは同じ？　とモノ想ふこの秋。（踊る吟遊詩人の河阪）

果てに…

Zは人の意志を力に変える。これこそ戦いを終わらせる光なのか!?

「Mk-II」から「Z」へ… より洗練された「後編」のシューティングシーン

ENERGY&ARMOR
エネルギー&アーマーゲージ
攻撃を受けるとアーマーが減り、それが0になるとエネルギーにも被害が及ぶ。エネルギーが底をつけばゲームオーバーだ。

LOCK-ON
ロックオンゲージ
画面奥や手前から出現する敵を攻撃するにはロックオンをかけないと攻撃ができない。最大で、同時に8体まで捕捉できる。

VULCAN
バルカン残弾数

UNIT&ITEM
支援ユニット・補給物資切り替え表示(Rボタン)

A ボタン ビームサーベル
ボタンを続けて入力することで、通常と異なるモーションのサーベルアタックを3発まで連続で叩き込むこともできる。攻撃判定は自機正面を大きくカバーする。

敵弾はサーベルで消すことができる
例外はあるが、覚えておくと役立つテクニック。後編でのみ可能な技だ。

B ボタン ビームライフル
ボタン入力から発射までの間が短くなり、スキが短くなった。モビルアーマー時はさらに連射がきくように。また、地上戦では真上に撃つアクションも加わった。

高出力のハイパーメガランチャーも使用可能
いわゆる「タメ」を作ることで使えるメガランチャー。攻撃力は高い。

C ボタン 変形(地上戦時はジャンプ)
モビルスーツ形態とモビルアーマー形態を1アクションで切り替える。地上のボス戦のみ変形ができないかわりにジャンプとなる。ジャンプは7回まで連続可能。

モビルアーマー時の有利な点、不利な点
簡単に言うと利点は機動力の向上、欠点はライフル以外の武器が使えなくなること。状況に応じ使い分けを。

X ボタン バルカン
最も近い敵を自動追尾するようになり、押したままで連射も可能だが、今回は弾切れがある(時間で回復)。

L ボタン バックアタック
一瞬だけ振り向いて後方に向かってライフルを撃つ。背後をとられた際に使えるが、連射できないのが辛い。

Y ボタン ロックオン
押した分だけ付近の敵にマークがつき、Bボタンでニュータイプ攻撃を発動。違うラインの敵はこれで倒せ。

R ボタン シールド
シールドを前面にかざし、受けるダメージを軽減する。ビームサーベルなどの近接武器にも効果あり。

Z ボタン 支援ユニット
一定時間共に戦う味方機を登場させる。原則は1ステージ一度きりだが、場面が変わると再び呼べることも。

R ボタン + Z ボタン 補給物資
失ったエネルギーを大幅に回復させるアイテムを出現させる。コマンドはシールドを使いながらZボタンだ。

STAGE 10 生命散って

「沈むなよ……
もうすぐアーガマが来る!」

乗員に檄を飛ばし、士気を高めるラーディッシュ艦長ヘンケン。Ζは間に合うのか!?

グリプス2のエゥーゴ艦隊が
総攻撃を受けているようです!

月面に落ちるアクシズの進路を変えるため、グリプス2を離れていたアーガマ。戦闘宙域には多数の敵ＭＳが。

死力を尽くした総力戦…

コロニーレーザー、グリプス2をめぐる攻防はティターンズ、エウーゴ、アクシズの3つ巴の抗争へと発展していった。互いに全戦力のほとんどを投入し、かつてない規模の戦闘が開始される。その戦いの中、グリプス2を守るラーディッシュをはじめとしたエウーゴ艦隊はティターンズとアクシズ双方の総攻撃に遭い、窮地に立たされていた。報を受け、急いで救援に向かうカミーユ達だが、行く手にはティターンズのモビルスーツ隊が立ちふさがるのだった。いよいよ最終決戦の第1幕となるこのステージは、後編初の2部構成となる長丁場。その上、ここへきて配備された新鋭機バーザムの攻撃はとてもザコとは思えないほど強力で、苦戦は必至。なおかつ出現数も並ではなく、気の抜けない展開になっている。また、ステージ途中でレコア、ジェリド、ヤザンといった熟練のパイロットが操るモビルスーツも続々と登場し、容赦なくΖを攻めたてる。序盤に現れるレコアの駆る重攻撃型MS、パラス・アテネは圧倒的火力を誇るものの、耐久力が見た目ほどないのが唯一の救い。だが、後に現れるジェリドのバウンド・ドックとは連戦となるため、ここで不用意にダメージを受けるわけにはいかないのが辛いところだ。注意すべきはシールドから連続発射される大型ミサイル。パラス・アテネがシールドをかざしたら、すぐさまガードに徹するか、上下に逃げるかの判断を。なお、今回はシーンが変わり、アイキャッチを挟めば途中でやられても、アイキャッチ後からのコンティニューが可能になった。細かな変更点だが、こうした配慮はありがたい。

何だと?!　カミーユ!
前進して艦隊の援護に向かえ!!

シロッコに与えられたMSパラス・アテネでカミーユを襲うレコア。シールドを上手に使いつつ、可能なら無傷で切り抜けたいところである。

大丈夫!!　カミーユ!!

UNIT 支援ユニットの違いによる攻撃バリエーション

各自の判断で敵を倒してくれる支援ユニットは後編になってその種類もさらに増やされた。当然、機体が違えば性能も違い、持続効果や敵が出現してから攻撃するまでの反応の早さもピンからキリまである。そこで、ちょっと特殊な攻撃をするユニットの一例をここに紹介していくことにしよう。

MSA-005 メタス

主に画面奥の敵を攻撃する。ゆっくり画面を横切りつつ1往復半した後、最後に奥のラインから手前に向かい一斉射撃を行う。この全体攻撃が強力だ。

アーガマ

前作でもお世話になった最強の援護射撃。画面上を無数のレーザーが走り、確実に敵を射抜いていく。5秒ほどしか効果がないが、使い勝手は抜群。いわゆる「ボム」のように使うとよい。

メガ粒子砲!　発射ーっ!

だが、ラーディッシュはレコアのMk-IIをかばい…

戦いで傷ついたMk-IIを収容すべく、危険を冒して戦闘区域に侵入したラーディッシュはヤザンのハンブラビの砲火を艦橋に受け、ヘンケンら多くのクルーの命と引き換えにエマを守り抜く。ヤザンの耳ざわりな哄笑が空しく辺りにこだまする……。

ラーディッシュがやられたと言うのか？！

ハハハハ・・・・・

・・・・・エマ中尉・・・・

ブリッジに直撃を受け、散り逝くヘンケン。死の間際までエマを想いながら。

最後の戦いが今、始まる！

執念のジェリド

混戦の中、カミーユの姿を見つけたジェリドは可変型MAバウンド・ドックで最後の戦いを挑んでくる。バウンド・ドックは機動性能が高い上、速射性の高いメガ粒子砲とクロー攻撃を織り交ぜた攻撃を仕掛けてくる。これまで幾度となく戦ったジェリドとの勝負の行方は!?

「お前のようなのがいるから戦いがなくならないんだ！」

互いに大切な者を奪いながら争い続けた２人のライバル。彼らの戦いはここに終結する。

「俺は貴様ほど人を殺しちゃいない!!」

あなたは女でありすぎた！！

そうよ！　私は女よ！！
だから戦うのよ！！

レコアとエマと……

レコアは言う。「人の生き方はそれぞれ。他人の干渉など！」と。シロッコと出会い、自分の居場所を見つけた彼女と、自ら信じるもののため戦うエマ。カミーユの叫びも届かぬまま、２人は互いの機体に剣を突き立てる……。

ヤザン率いるハンブラビ隊との戦い

多くの死を目の当たりにしたカミーユは、人の生き死にを弄ぶヤザンに怒りの矛先を向ける。だが、ここでヤザンは他の２機のパイロットと連携し、ハンブラビ３体による複合攻撃を仕掛けてくる。ハンブラビの動き自体はステージ３のものと変わりないものの、今度は３体が相手ということで対応は慎重にならざるをえない。だが、彼らは画面上に同時に２体以上出現することはないため、何とかつけいるスキはありそうだ。理想を言えば１機ずつ数を減らしていけばいいのだが……。

対モビルスーツ用特殊武器「海ヘビ」

この電磁ワイヤーに触れると一定時間しびれてしまい、さらに追加の攻撃を食らう羽目に。これだけは当たらぬこと。

ゼータに海ヘビを使う！！

ニュータイプ攻撃は回避されることもある

腕の立つパイロットの中には以前、必ず命中していたニュータイプ攻撃を回避する者も出てきた。つまり、それのみに頼ることができなくなったわけだ。当たったかどうかは残像の有無で見分けよう。

STAGE 11

宇宙を駆ける

特別ステージをプレイする方法

カミーユの戦いとはまた違う、シャアの戦いを描いたステージ6、11。これらの特別ステージを出現させる条件は「前編のデータを引き継いでプレイ」すればそれでいい。ちなみにデータの有無でタイトルも2種類用意されている。前作を持つ人は一度は両方見ておこう。

隠れハイザックとの戦いとなるステージ6。難易度は高いので心して挑め。

データなし

データあり

©SOTSU AGENCY・SUNRISE・©BANDAI 1997

©SOTSU AGENCY・SUNRISE・©BANDAI 1997

「シロッコに今、レーザー砲を潰させるわけにはいかない！」

フフ・・・
死にに来たか！　シャア！

こんな所で朽ち果てる
己の身を呪うがいい！！

抵抗を続ける敵艦隊を消滅させるべく始動し始めたグリプス内でシャアは2対1の不利な戦いを強いられていた。

貴様のようなニュータイプの
なり損ないは！
粛正される運命なのだ！！

コロニーレーザー内での死闘 満身創痍のシャアに勝機は!?

激しい消耗戦が繰り広げられる中、アーガマは切り札であるコロニーレーザーの準備を急がせていた。その動きを察知したシロッコは自ら設計したMS、ジ・Oでレーザー砲の破壊に向かう。それを追うシャアの百式と、彼を追ってきたハマーンのキュベレイとの間で激しい戦闘が始まった。かくしてシャアは希代のニュータイプ2人を相手に戦うこととなる。当面の敵がZ最強の敵ジ・Oである上、画面奥から激しく撃ってくるキュベレイの攻撃を避けつつの戦闘となるため、難易度は全ステージ中1、2を争う。敵の一発が非常にでかいため、回避をメインに少しずつダメージを与えていくのが最良の手か。

唯一の縦スクロールとなる本ステージ。コロニーレーザー中心部へ向かって下降しながら戦うのだ。

まだだ！　まだ終わらんよ！！

STAGE 12
宇宙を駆ける

「ザビ家を倒し、ティターンズを排除した世界でお前はいったい何をしようというのだ?」

「私が直接手を下さなくとも、ニュータイプの覚醒で人類は変わってゆく……、その時を待つ」

「天才の足を引っ張ることしかできない俗人に何ができた!」

「本当に排除しなければならないのは地球の重力に魂を引かれた人間達だろう!」

交錯するそれぞれの想い……今こそすべてに決着を!

無念の想を抱き死んでいった者のため、カミーユはここで戦いを終わらせるべくシロッコ達を追う。コロニーレーザーの発射も迫り、急いでここを脱出すると主張するシャアをたきつけ、ジ・Oの姿を探してカミーユは最後の決戦におもむく。「Z」最後を締めくくる最終ステージはこうして幕を上げる。ステージ自体の難易度はさほど高くなく、ここまで来れたプレイヤーなら意外にすんなり進めるはず。厳しいようだが、ここで手こずるようではシロッコとの対決も辛いだろう。

「あなたにはまだやることがあるでしょう!」

「新しい時代を創るのは老人ではない!」

パプティマス・シロッコ!!
何処だ!!

シロッコを探し、ついに戦艦ジュピトリスを捕えるZとカミーユ。ジ・Oは一体どこへ……?

一方、カミーユの言葉に死の決意を感じ取ったシャアは「君のような若者が命を落として世界が救えると思うな」と言い残し、姿を消す。そして、宇宙にコロニーレーザーが輝き、シロッコとカミーユは……。この結末は多くの視聴者にさまざまな想いを与えた。もし、当時カミーユの視点でこのドラマを観ていたならば、12年を経た今、また違った見方ができるかもしれない。このゲームでそれを体験するのも悪くない。

サムライスピリッツ天草降臨™

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●SNK●10月2日発売予定
●5,800円、7,800円（拡張RAMカートリッジ付）
●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ対応

メーカーから一言

サムライスピリッツシリーズ4作目に当たる「サムライスピリッツ天草降臨」は、システム的にもキャラ的にも充実した楽しいソフトです。セガサターン版では、とても便利な「プラクティスモード」や、「デモカット」機能もあるので、バリバリ遊べるぞ！

全剣士の必殺技を紹介!!

発売が目前となった本格剣術格闘アクションのサムライスピリッツ天草降臨。今回は17名にも及ぶ登場キャラクターの必殺技と武器飛ばし必殺技を一挙公開するぞ。

覇王丸

スキの少ない飛び道具と強力な対空必殺技を持った安定した実力が魅力。

修羅
奥義　旋風裂斬☆
↓↘→+斬る
奥義　弧月斬☆
→↓↘+斬る
奥義　疾風弧月斬☆
踏み込み中→↓↘+斬る
奥義　烈震斬☆
←↓↙+斬る

羅刹
奥義　旋風裂斬・剌☆
↓↘→+斬る
奥義　弧月斬☆
→↓↘+斬る
奥義　疾風弧月斬☆
踏み込み中→↓↘+斬る
剛波
→↓↘+Y
旋風波☆
↓↘→+Y
凪刃☆
←↓↙+斬る

服部半蔵

機動力に長けており、特殊な必殺技を数々扱う。トリッキーな戦闘を展開していき、モズ落としを決めるのが定石。

修羅
忍法　爆炎龍
↓↙←+斬る
忍法　影分身
→←↙↓↘→+AorB
忍法　うつせみ天舞
→↘↓↙←+AX
忍法　うつせみ地斬
→↘↓↙←+BY
忍法　身代わりの術=仏(天舞)
ダメージ中AX
忍法　身代わりの術=鬼(地斬)
ダメージ中BY
烈風手裏剣
ジャンプ頂点付近で↓↘→+斬る
モズ落とし
→↓↘+斬る
モズ落とし一幌一
踏み込み中→↓↘+斬る

羅刹
忍法　爆炎龍
↓↙←+斬る
忍法　影分身
→←↙↓↘→+AorB
忍法　静音
↓↓+斬る
忍法　猿舞
←↓↙+任意のボタン
烈風手裏剣
ジャンプ頂点付近で↓↘→+斬る
忍法　爆炎微塵隠れ
→↓↘+任意のボタン

リムルル

修羅、羅刹ともにテクニカルな必殺技が多く、扱いは少し難しい。

修羅
カムイ　シトゥキ
←↓↙+斬る
コンルシラル
ジャンプ中↓+斬る
コンル　メム
↓↙←+斬る
ルプシ　クアレ(ニシ)
↓↘→+斬る
コンルノンノ
→↓↘+斬る

羅刹
ルプシ　トゥム
→↓↘+斬る
コンル　メム
↓↙←+斬る
ルプシ　クアレ(トィトィ)
↓↘→+斬る
ウプン　オプ
→+斬るボタン連打

ガルフォード

愛犬パピーを使った特殊な必殺技が多く、多彩な攻めを展開できる。

修羅
プラズマブレード
↓↘→+斬る
シャドーコピー【ライト/レフト】
→←↙↓↘→+AorB
レプリカアタック【ヘッド/リア】
→↘↓↙←+AXorBY
イミテイトレプリカ【ヘッド/リア】
ダメージ中にAXorBY
ラッシュドッグ
↓↙←+A
マシンガンドッグ
↓↙←+B
レプリカドッグ
↓↙←+X
オーバーヘッドクラッシュ
↓↙←+Y

羅刹
プラズマファクター【立ち/しゃがみ】
↓↘→+AorB
プラズマブレイク
→+斬るボタン連打
シャドーコピー【ライト/レフト】
→←↙↓↘→+AorB
レプリカアタック【ヘッド/リア】
→↘↓↙←+AXorBY
イミテイトレプリカ【ヘッド/リア】
ダメージ中にAXorBY
ストライクヘッズ
→↓↘+任意のボタン
D.S.H.(※3)
踏み込み中→↓↘+任意のボタン
ライトニングスラッシュ
↓↘→+X

ナコルル

修羅は鷹、羅刹は狼をそれぞれ連れており、それに伴って必殺技も全く異なるものを扱う。羅刹は狼との共同プレイが勝利への鍵となる。

修羅
アンヌ　ムツベ☆(※1)
←↙↓+斬る
レラ　ムツベ☆
→↓↘(↓↘→)+斬る
カムイ　リムセ（※2）
←↓↙+斬る
鷹に掴まる
↓↙←+Y
鷹掴まり攻撃【横/下】
AorB/X
カムイ　ムツベ
鷹につかまった状態からAB
シチカプ　エトゥ
↓↙←+斬る

羅刹
カムイ　リム　セ（※2）
←↓↙+斬る
狼にまたがる
↓↙←+任意のボタン
狼から降りる（前方・真上・後方）
（前方）↗or→or↘+Y （真上）↑or↓+Y （後方）↖or←or↙+Y
狼乗り立ち攻撃【横/上】
AorB/X
狼乗りしゃがみ攻撃【横/斜め下】
レバー下方向AorB/X
狼乗りジャンプ攻撃【横/上】
ジャンプ中AorB/X
メル　シキテ
←↙↓+斬る
カント　シキテ
→↓↘+斬る
分離攻撃（メルorカントシキテ中）
レバー方向+Xボタン
イメル　シキテ
ジャンプ中↓↘→+斬(or→↓↘+斬)
エプンキネ　シキテ
ナコルルが倒れた時AX

チェック！コンル メム

地面に氷をはり、相手を無防備にさせる。立ちガードを崩す効果があり、その後は追い打ち可。

武器飛ばし必殺技

剣士たちは相手の武器を吹き飛ばすほどの破壊力を持つ必殺技を持っている。これは怒りゲージが溜っている状態でのみ出すことができる技で、技がヒットするか、怒りがさめるまで何度でも使用可能だ。

キャラクター		技	コマンド
覇王丸	修羅	秘奥義　天覇封神斬☆	←→↘↓+AB
	羅刹	秘奥義　天覇断空裂斬☆	←→↘↓+AB
リムルル	修羅	ルプシ カムイ エムシ(ニシ)	←→↘↓+AB
	羅刹	ルプシ カムイ エムシ(トィトィ)	←→↘↓+AB
半蔵	修羅	封じ手　微塵隠れ	←→↘↓+AB
	羅刹	封じ手　毒龍	←→↘↓+AB
ガルフォード	修羅	D.M.S.H.(※4)【ヘッド/リア】☆	←→↘↓+ABorXY
	羅刹	L.S.T.(※5)☆	←→↘↓+AB
ナコルル	修羅	エレルシ　カムイ　リム　セ	←→↘↓+AB
	羅刹	ヌベキ　カムイ　シキテ☆	←→↘↓+AB

（※1）発動中ABXYで緊急停止　（※2）ヒット後任意のボタンで返し攻撃　（※3）ダッシュストライクヘッズ　（※4）ダブルメガストライクヘッズ　（※5）ライトニングストライクスリー

 ※画面写真は開発中のものです。

チェック！ 狂死郎宴舞

前方へ移動しながら相手に切りつける攻撃。一度に3回攻撃するうえにリーチも長いぞ。

チェック！ 三連殺

ガード方向を惑わせることができ連続技に組み込めるほど出が速い、多機能的な必殺技。

特殊技

首斬り破沙羅とナコルルの修羅と羅刹には、ジャンプ中にのみ出せる特殊技が存在する。

キャラ名	技名	コマンド
ナコルル（修羅）	カムイフム　ケスナ	ジャンプ中↓+Yボタン
ナコルル（羅刹）	カムイフム　ケスナ	ジャンプ中↓+Yボタン
首切り破沙羅（修羅）	頭骨割り	ジャンプ中↙or↘+Y
首切り破沙羅（羅刹）	頭骨割り	ジャンプ中↙or↘+Y

千両狂死郎

飛び道具、対空技、突進技と必要な必殺技は一通り揃っており、自由度の高い攻めが展開できる。持っている武器のリーチが長いのも特徴的。

修羅	
火炎曲舞	←↓↙＋斬る
回転曲舞	→↓↘＋斬る☆
大津波	↓↘→＋斬る☆
跳尾獅子	↓↙←＋斬る☆
蝦蟇地獄	↓↘→＋Y☆
血煙曲輪	ジャンプ中↓＋斬る☆

羅刹	
八岐大蛇	↓↘→＋斬る
血風独楽	→↓↘＋斬る☆
跳尾獅子・乱心	↓↙←＋斬る☆
狂死郎宴舞	↓↘→＋Y☆

牙神幻十郎

双方ともスキの少ない飛び道具を持っており、攻めの基点となる。ガードされてもスキのない武器飛ばしも便利。

修羅	
桐覇　光翼刃	→↓↘＋斬る
三連殺	↓↘→＋斬る
桜華斬	↓↙←＋斬る
雫刃	→↓↘＋Y
紅	←↓↙＋斬る

羅刹	
桐覇　光翼刃	→↓↘＋斬る
三空殺	↓↘→＋斬る
裏桜華・菖蒲	↓↙←＋斬る(※3)
百鬼殺	↓↙←→＋斬る
紫暮	←↓↙＋斬る

首斬り破沙羅

相手を撹乱させる効果のある必殺技を数多く体得している。ポイントは速射性のある弱攻撃とリーチのある強攻撃の使い方だ。

修羅	
刺し足	ジャンプ中↓＋Y
友引☆	→↓↘＋任意のボタン
影縫い☆	↓↘→＋斬る
影吸い	↓↙←＋任意のボタン
空刺し☆	ジャンプ中↓↘→＋斬る
鵺魂☆	←↓↙＋斬る

羅刹	
影出☆	→↓↘＋斬る
地刺し☆	↓↘→＋斬る
空刺し☆	ジャンプ中↓↘→＋斬る
刺し足	ジャンプ中↓＋Y
影吸い	↓↙←＋任意のボタン
影騙し	←↓↙＋任意のボタン

橘右京

他のキャラと比べて必殺技の数は少ないが、どれも使用頻度が高いので、攻め手に困ることはない。中でも下段防御を無効にするツバメ返しは、右京には欠かせない主力武器である。

修羅	
秘剣　ささめゆき☆	↓↙←＋斬る
非剣　ささめゆき☆	↓↙←＋Y
秘剣　ツバメ返し☆	ジャンプ中↙↓↘→＋斬る
秘剣　朧刀☆	↓↘→＋斬る

羅刹	
雲雀☆	↓↙←＋Y
秘剣　ささめゆき・閃☆	↓↙←＋斬る
秘剣　ツバメ返し☆	ジャンプ中↙↓↘→＋斬る
秘剣　陽炎☆	↓↘→＋斬る

緋雨閑丸

安定した対空必殺技を持っているのは特徴的だが、全体的に必殺技の使い方は難しいため乱用はできない。

修羅	
緋刀流　五月雨斬り☆	↓↙←＋斬る
緋刀流　霧雨刃(怒り時　豪雨)☆	↓↘→＋斬る
緋刀流　梅雨円殺陣☆	→↓↘＋斬る
緋刀流　氷雨返し☆	↓↘→＋Y
緋刀流　真・雨流れ狂落斬☆	Y押しっぱなしで離す

羅刹	
緋刀流　時雨☆	ジャンプ中↓＋斬る
緋刀流　小雨☆	ジャンプ中↑＋斬る
緋刀流　雷雨☆	小雨動作時に斬る
緋刀流　霧雨刃(怒り時　豪雨)☆	↓↘→＋斬る
緋刀流　真・雨流れ狂落斬☆	暫くY押しっぱなしで離す
緋刀流　梅雨円殺陣☆	→↓↘＋斬る

花諷院骸羅

破壊力のある必殺技が多く、そのどれもが豪快で派手。プレッシャーが武器と化す。

修羅	
ぶちのめし☆	ジャンプ中↓＋任意のボタン
かちあげ☆	→↓↘＋斬る
みだれうち☆	↓↘→＋斬る
地震丸☆	↓↓＋任意のボタン
つかむぞ〜組み天井	←↓↙＋A
つかむぞ〜石頭	←↓↙＋B
つかむぞ〜尻めくり	←↓↙＋X

羅刹	
百貫落とし	ジャンプ中↓＋任意のボタン
喝！	↓↘→＋斬る
円心殺☆	↓↙←→＋斬る

チェック！ 秘剣　陽炎

念願の飛び道具をついに体得。全体的にスキも少なく使い勝手は良い。攻めの基点に。

武器飛ばし必殺技

キャラ		技名	コマンド
狂死郎	修羅	荒事師狂死郎"鬼の舞"☆	←→↘↓＋AB
狂死郎	羅刹	荒事師狂死郎"血肉の舞"☆	←→↘↓＋AB
右京	修羅	ツバメ六連☆	←→↘↓＋AB
右京	羅刹	夢想残光霞☆	←→↘↓＋AB
幻十郎	修羅	五光斬☆	←→↘↓＋AB
幻十郎	羅刹	裏五光☆	←→↘↓＋AB
閑丸	修羅	緋刀流禁じ手　暴雨強風斬☆	←→↘↓＋AB
閑丸	羅刹	緋刀流禁じ手　雨流裂殺刃☆	←→↘↓＋AB
破沙羅	修羅	影舞い・酬☆	←→↘↓＋AB
破沙羅	羅刹	影舞い・夢弾☆	←→↘↓＋AB
骸羅	修羅	拳舞☆	←→↘↓＋AB
骸羅	羅刹	仁王爆震殺☆	←→↘↓＋AB

（※6）ボタン押しっ放しで跳ね返る

空中投げ

空中投げとは空中でのみ成立可能な投げ技で3キャラが使用可能。

キャラ名	技名	コマンド
ナコルル(修羅)	レラ キシマ テゥ	ジャンプ中↓+Xボタン
ナコルル(羅刹)	レラ キシマ テゥ	ジャンプ中↓+Xボタン
服部半蔵(修羅)	空転撃	ジャンプ中↓+X
服部半蔵(羅刹)	空転撃	ジャンプ中↓+X
ガルフォード(修羅)	スターダストドロップ	ジャンプ中↓+X
ガルフォード(羅刹)	スターダストドロップ	ジャンプ中↓+X

チェック! バイオネットラージュ

前方に対して強い攻撃を放つ。攻撃判定の発生は若干遅いがヒットしたときの破壊力は魅力的。

チェック! 大爆殺

災炎を身にまとうことで攻撃力が上がる特殊な技。ダッシュ攻撃からつながるのが魅力。

天草四郎時貞

宝玉による通常攻撃の射程範囲が広く、移動手段となる逢魔刻と組み合わせることでより絶大な効果を得られる。

修羅	
逢魔刻(前)	↓↘→+Y
逢魔刻(後)	↓↙←+Y
死霊刃☆	↓↘→+斬る
汝、暗転入滅せよ(発動)☆	→↓↘+斬る(攻撃)斬る(中止)Y
天照封凰撃☆	↓↙←+斬る
瘴氣断☆	→↓↘+Y

羅刹	
逢魔刻(前)	↓↘→+Y
逢魔刻(後)	↓↙←+Y
冥府魔障弾☆	↓↘→+斬る
汝、暗転入滅せよ(発動)☆	→↓↘+斬る(攻撃)斬る(中止)Y
戒烈掌	→↓↘+Y
降魔招来破☆	↓↙←+斬る

シャルロット

全キャラ中、最も必殺技の数が少ないシャルロット。修羅、羅刹ともに強力な対空必殺技をもっているが、それ以外の必殺技はそれぞれ一長一短な性能を持っているため、リーチのある通常攻撃による攻めに頼らざるをえない。

修羅	
パワーグラデーション☆	→↓↘+斬る
トライスラッシュ☆	↓↘→+斬る(※7)
スプラッシュファーント☆	→+斬るボタン連打

羅刹	
パワーグラデーション☆	→↓↘+斬る
リオンランセ☆	→↓↘+Y
バイオネットラージュ☆	↓↘→+斬る☆

風間 火月

修羅と羅刹で必殺技の形態はかなり異なるが、連続技狙いの彼の戦法自体に大差はない。

修羅	
焦熱魂☆	↓↘→+任意のボタン
大爆殺☆	→↓↘+任意のボタン
災炎☆	↓↙←+任意のボタン
炎滅☆	←↓↙+任意のボタン
炎返し	ふっとび中AX

羅刹	
愚連脚(3回連続入力)	[illegible]
六道烈火(3回連続入力)	↓↘→+A☆↓↘→+B↓↘→+X
炎滅☆	←↓↙+任意のボタン

柳生 十兵衛

出戻りの速い飛び道具が最大の武器であり最も頼りになる存在。その他の必殺技はポイントを押さえて使う必要がある。

修羅	
喝咄 水月刀☆	↓↘→+斬る
二ッ角羅刀☆	→↓↘+斬る(※8)
八相発破☆	→+斬るボタン連打

羅刹	
喝咄 水月刀☆	↓↘→+斬る
柳生 心眼刀・水月☆	↓↙←+A
柳生 心眼刀・相破☆	↓↙←+B
柳生 心眼刀・天羅☆	↓↙←+X
[illegible]	(壱の太刀)↓↘→+AB

タムタム

出戻りが速くリーチのある通常攻撃による攻めがメインになるため、必殺技の存在は補助的な役割が強い。だが、多用はできないまでも要所に混ぜて使うことで効果は得られる。

修羅	
パグナ・パグナ☆	→+斬るボタン連打
ムーラ・ガブル上	↓↘→+斬る
ムーラ・ガブル下	↓↙←+斬る
アハウ・ガブル	→↓↘+斬る
パグナ・デオス	←↓↙+斬る

羅刹	
ガブル・ガブル	↓↘→+X
ムーラ・ムーラ【上/下】	↓↘→+AorB(※9)
パグナ・デオス	←↓↙斬る

風間 蒼月

必殺技の数は全体的に少ないが、剣質によってまったく異なった性質を持っているため、闘い方も大きく変わってくる。プレイヤーの力量が反映されやすい。

修羅	
月光☆	→↓↘+斬る
浮月☆	↓↘→+任意のボタン
月隠れ☆	↓↙←+斬る

羅刹	
死月	ジャンプ中↓↙←+斬る
円月☆	ジャンプ中→↓↘+斬る
月輪波(地)☆	↓↘→+斬る
月輪波(空) ジャンプ中☆	↓↘→+斬る

チェック! 喝咄 水月刀

出戻りが速く、牽制から連続技にとその用途は多い。リーチのある通常攻撃と混ぜて使おう。

武器飛ばし必殺技

キャラ	剣質	技名	コマンド
時貞	修羅	凶冥十殺陣☆	←→↘↓+AB
	羅刹	凶冥十殺陣☆	←→↘↓+AB
十兵衛	修羅	絶 水月刀☆	←→↘↓+AB
	羅刹	激 双嵐陣☆	←→↘↓+AB
シャルロット	修羅	スプラッシュグラデーション☆	←→↘↓+AB
	羅刹	クリスタルローズ☆	←→↘↓+AB
タムタム	修羅	アハウ・ティウワカン	←→↘↓+AB
	羅刹	アハウ・ティウワカン	←→↘↓+AB
火月	修羅	暴爆・火炎撃☆	←→↘↓+AB
	羅刹	炎邪覚醒☆	←→↘↓+AB
蒼月	修羅	消波・風月斬☆	←→↘↓+AB
	羅刹	月昇・水柱波	←→↘↓+AB

(※7) 押してる間は発射しない　(※8) 強のみヒット後↓+Xで追い打ち斬り　(※9) 連続入力可能

タイムボカンシリーズ

ボカンと一発！ドロンボー 完璧版

こんな3人ですがどうかよろしく…

ドロンジョカー

三悪のリーダーであるドロンジョ様。今回新たに開発された彼女のメカ、「ドロンジョカー」はパワーよりもスピードを重視したものだ。しかし、最大パワーアップ時には強力なレーザー光線が装着され破壊力も十分だ。

ボヤッキーカー

三悪の知恵袋であるボヤッキー。彼の新メカ「ボヤッキーカー」はレーザー砲が最大の武器なのだ！

トンズラーカー

三悪の給食委員であるトンズラー（ウソ）。彼の「トンズラーカー」は、パワフルさが売り物だ！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●バンプレスト●9月25日発売予定
●5,800円
●シューティング
●全年齢推奨

メーカーから一言

善玉キャラの声と、新ステージ追加はもちろんだけど、今回のドロンボーは何といっても主題歌がスゴイ！ なんせ当時のスタッフを再び集めてOPを作ったんだから、デキが良いのは当たり前!! みなさんぜひ一度自分の目で確かめてください！（広報担当・マスダヒロツグ）

『今週のヤマ場～』はボスキャラ紹介でございますよ～

TVアニメ「ヤッターマン」の悪役トリオ「ドロンボー」一味が主役として大活躍するというシューティングゲーム「ボカンと一発！ドロンボー 完璧版」。今回は、各ステージのボスとして登場する「タイムボカン」シリーズの善玉メカをすべて紹介するぞ！ 画面写真から原作の雰囲気をガンガン感じ取るのじゃ！

ステージワン！

ステージ1のボスはヤッターワン。ピンチになるとゾロメカが登場するのだ。

ステージ2！

ステージ2にはヤッターキング登場。とにかくデカイ。なんか目もコワイ。

電車でゴウ！

ステージ3は、嵯峨野線……あ、ちがいますか。ゼンダマンのゼンダライオンね。

キンタ？

ステージ4にはオタスケマン出現。写真はオノを振り回すオタスケキンタ。

大馬神！

ステージ5はヤットデタマンの出番。このステージはアニメの雰囲気がよく出ていてOK。

ステージ6はイタダキマンとイッパツマン。ボスが次々と登場するのだ。

王選手！

ステージ7のボスはイッパツマンから三冠王。なんで野球場が舞台やねん！

真打登場！

最終ステージ。登場するのはもちろんタイムボカンだ！ めちゃ強いよ。

ボカンと一発 PS版とのちがいは

本作はすでにPS版が発売されているが、サターン版は「完璧版」というだけあってかなりパワーアップした内容になっている。たとえば、オープニングデモは、オリジナルのムービーに山本正之氏の主題歌がのった豪華なデモになっていて、また、BGMや音声面での演出もより強化。思わず歌ってしまいそうになるのだ。

最終ステージで待ちうける

最終ステージでタイムボカンを倒して、あゝひと安心と油断してたら……。善玉どもが声を合わせて呼び出したこのメカは「タイム母艦」!? 最後まで来てダジャレか！ しかも善玉メカ全機搭載！

タイム母艦！

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

サイトBを舞台に、人間と恐竜が映画版そのままの迫力でアクションを繰り広げるサターン版「ロスト・ワールド」。今回は新入手の画面情報を中心とした、注目の1～2面を紹介していくぞ。

ロスト ワールド
ジュラシック・パーク

COMING SOON SOFT

完成度 ?%

●セガ●10月23日発売予定
●アクション●5,800円
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言
映画では逃げまどっていたハンターが大活躍。ワイヤーアクションで崖でもガンガン上るし、恐竜は豊富な武器でバリバリ撃つし。ところがラプター面ではそのまま敵として襲ってくるという…。何か『サンダーフォースV』の(以下ネタバレのため削除)。(開発推進部・奥成)

次第に見えてきたサターン版「ロスト・ワールド」の世界観

今回入手した情報によると、サターン版「ロスト・ワールド」の面数は少なくとも4面以上あり、さらに各面には複数のステージが用意されているとのこと（なおこのゲームでは、面のことをキャラクター名＋レベルと呼び、各レベル内の面をステージと呼ぶようになっている）。その中をレベルごとに代わっていくキャラを操りながら、謎の敵の攻撃を避けつつクリアを目指して進んでいくことになるらしいのだ。

そして、その各レベルでの操作対象となるキャラクターもついに判明したぞ。1面から順にコンピー、人間、ラプター、そして4面はTレックスだ。これ以降のレベルについてはまだ不明なので、続報を待つように。実は登場キャラクター全種類分とか、すごい数だったりして?

THE LOST WORL

これはサターン版「ロスト・ワールド」のタイトル画面。Tレックスの骨が画面に現れながら歩いていく。そして骨が叫ぶと、ロゴの形になって画面中央へと向かっていくのだ。

画面の左上にあるのがライフゲージ。ダメージを受けると緑から赤に変色していき、そして全てが赤になると、プレイヤーは死んで1人（匹）減ってしまう。そして右上にあるのは武器アイコン。使用武器と残り弾数を表しているぞ。

画面右上のアイコンは、プレイヤーが恐竜の時はインスティンクト・インジメーターと呼ばれるものとなる。これは恐竜の闘争本能を表していて、赤が高くて緑が低い状態なのだ。闘争本能が高いと、攻撃力や防御力も高くなるのだ。

明らかになった1・2面の内容を紹介

COMPY LEVEL コンピー・レベル

ゲーム開始直後である1面の使用キャラは、最も小さい恐竜といわれるコンプソグナトス(コンピー)。全長は70センチほどしかないが、その分素早い動きで、行ける範囲内のすべての場所を調べ尽くそう。

これはスタート時に見られる映像。このDNAらしき組織図には、何か意味があるのだろうか？

水たまりの上を歩くコンピー。ちゃんと水面にその姿が移っているところが、芸が細かい。

ハンター出現!!

ステージをクリアしていき、最終ステージまで進むと、その最後にはなんとハンターが待ち構えているのだ。奴はレーザーサイトの銃を使い、コンピーを容赦なく狙ってくるぞ。ここではただひたすら逃げ回るのか、それともハンターを攻撃できるのかは不明。とにかくやられないようにしていくように。

寝起きで機嫌の悪いカルノタウルスに近寄ると、その巨大な足で捕まえられてしまうこともある。このあとこのコンピーがどうなるのかは、想像の通り。こんなことにならないように、注意して進むこと。

主な敵キャラ

スタウリコサウルス
たびたびコンピーの前に出現し、クリアの邪魔をするキャラ。はっきりいってイヤな奴なので、無視して進んでしまおう。

ディノニクス
スタウリコサウルスよりも一回り大きく、それだけに強敵となるこのディノニクス。こいつもちょくちょく現れ邪魔をする。

ディモルフォドン
一見カメレオンかイグアナみたいな恐竜ディモルフォドン。だけど、実はこれでもプテラノドンなどと同じく、翼竜なのだ。

パラスーカス
ワニのご先祖様であるパラスーカスが待ち構えていることもある。泳ぎが得意なコンピーレベルだからこそ会える恐竜なのだ。

HUNTER LEVEL ハンター・レベル

コンピーレベルをクリアすると、なぜか使用キャラは人間（ハンター）になる。個体としての戦闘力はなきに等しいが、道具や武器を利用した多彩なアクションで突き進むべし。

これはハンターレベルのスタート画面。ここに表示されている名前から、このハンター名は、J・ハモンドだと思われる。それにしても画面右側に映し出されている2つの球体の正体はいったい何だろう？

ハンターレベルでは、人間ならではのアクションを使ってクリアしていく場面も幾度となく現れるのだ。そしてこの画面は、スイッチを入れて動き出したゴンドラにワイヤーを引っかけて、崖を渡っているシーン。

このシーンは、画面上には見えないがバリオニクスから銃やワイヤーを使って逃げ延びたところだ。なお、画面右下にある灰色の箱らしきものだけど、その正体は不明。おそらくアイテムの類ではないだろうか？

主な敵キャラ

バリオニクス
ハンターレベルなどで頻繁に見かけることができる、狂暴な恐竜。こいつに出会ったら、まずは逃げるべし。

ディノニクス
コンピーレベルでも登場したが、このハンターレベルだとキャラの大きさのせいか、少し小さく感じるのだ。

パキケファロサウルス
映画ではジープのドアを突き破るといった、頭突き攻撃が印象のこいつ。当然ゲーム内でもその石頭は健在だ。

ヴェロキラプトル
通称ラプター。非常にずるがしこく、下の画面のように集団で襲ってくることもある。非常にやっかいな奴だ。

迫りくるラプターの恐怖!!

映画でもおなじみヴェロキラプトル（ラプター）に挟まれてしまったハンター。もはや絶体絶命の大ピンチだ。

涼子
どうしたの？ 今日は、やけに元気じゃない。
でも、やっぱり早起きはいいなぁ。
ん〜、おはようのあいさつも、元気に言うかいがあるよね。

涼子
どうしてって……ど〜せ、だれかさんのでしょ。

2人で過ごす1週間だけの夏休み とびっきりの思い出をあなたに…

ROOMMATE
〜涼子 in Summer Vacation〜

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●データム・ポリスター
●9月25日発売●5,800円
●リアルタイムコミュニケーションソフト
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言
お待たせしました。ひと足遅れの夏休みですが、心ゆくまで楽しんでください。今回は思わぬ場所や時間に発生するイベントもあるので、マメにウロウロしてみてください。遅い時間に涼子の部屋をノックしてみるのもオススメです。思い出作りはあなたしだい!!

「リアルタイムコミュニケーションソフト」という耳慣れないジャンルの本作は、今年2月に発表された「ROOMMATE〜井上涼子〜」の続編にあたる作品である。パッと見は、アドベンチャーゲームかシミュレーションに思えるが、それらと本シリーズのもっとも大きな違いはゲーム内時間と現実世界の時間とが互いにリンクしているという点にある。これにより、前作では"同居人"として同じ時を過ごす彼女の存在をいっそう強く感じ取ることができたわけだ。そのコンセプトはそのままに、ゲーム性、ドラマ性をより色濃く打ち出したのが今回の「涼子in Summer Vacation」だ。ニューヨークにいる彼女の母の体調悪化にともない、アメリカへと旅立った涼子。だがこのたび、夏休みを利用して再び涼子が君の家に帰ってくる。なお、今回は学校のない休み期間中の出来事ということもあってイベントが発生する時間帯が大幅にアップし、そのシチュエーションも様々。イベント総数は前作以上のボリュームで、1回や2回のプレイではとてもすべてを体験することはできないほどだ。例えばアメリカでの生活ぶりや過去の思い出といった雑談に興じてみたり、あるいは涼子の誘いでテニスに出かけることもあるだろう。1週間という短い滞在だけど、1つ1つの思い出を涼子とともに作り上げていこう。ひとつ屋根の下の同居人。本作は「井上涼子」という名の、どこにでもいるような「ごく普通の少女」との日常的なふれあいを楽しむ、同居感覚が味わえるソフトである。

帰国予定は6日後です

涼子
ただいま

ユーザーのプレイスタイルに合わせた展開が可能に

9月25日
1日目のイベント

夜遅く、どうにも寝付けず、庭でたたずんでいた涼子の姿を見つけ出す。気になる言葉も飛び出して、なんだかちょっといい雰囲気に。

サターンの時計機能を利用して時間の同調を初めて可能にした前作。しかし、ソフトを立ち上げないまま幾日か経過してしまった場合、その期間に発生したイベントを見逃してしまうというケースも少なくなかった。そこで今回はソフトを立ち上げなかった日は日数的にカウントされないという仕様変更がなされた。細かな配慮がうれしいね。

イベントが何もない場合、家の中を歩けば彼女が見つかることも。それでも見当たらないときはしばし時間をおいて来てみよう。

9月26日　9月27日　未プレイ

9月28日
2日目のイベント

友達とプールに行ったと話す涼子。日焼けした？　と聞いたら右のような一幕も……。

時間にゆとりがある日に起動してください

日付は同一日内なら何度立ち上げても変わらないが、1度でも起動するとその日は1日としてカウントされてしまう。ならば、休日などを利用して朝早くからプレイしたほうがより多くのイベントを楽しめるはず。可能ならリアルタイムで楽しむのが理想なんだけどね。

デートイベントの1つを大公開！

涼子とのデートは全部で3種類。行き先は動物園、植物園、博物館のいずれかで、1プレイ中に行けるチャンスは1度きり。イベントの発生は涼子から半ば強引に誘われる形となり、行く先は彼女の気分しだい。つまりはまったくのランダムであるらしい。いずれも普段1人ではあまり行かない場所だけに、もの珍しさも手伝って、会話がいつも以上に弾むというものだ。気になるこの後の展開は、実際にプレイして確かめてもらいたい。

ちょっと浮かれてるような涼子の態度。ここでは博物館でのデートをお見せしちゃおう。

約束の時間より早く着くのはいいことだけど

約束の時間まで間がある場合、実際にその時間になるまで待つことになる。つまり、何か別のことをしてヒマをツブす必要があるわけだ。本でも読んで待つのも一興かな？

大きな恐竜の化石の前にて。写真や、テレビなどで見るより迫力がある、と驚く涼子。なんで滅んじゃったのかな？　と尋ねられるけど……。こうした選択肢はどれを選んでも良いので素直に答えよう。

その日にあった出来事は自室で回想できますよ

自室では「およそ何時に起こったイベント」というくくりでイベントを再現可能。自室で起こるイベントもある。

あのウィザーズアカデミーに再び廃部の危機が…

Wizard's Harmony 2

ウィザーズハーモニー2

剣と魔法のファンタジーの世界で、仲間達と過ごす学園生活。恋愛、冒険、育成が楽しめる欲張りシミュレーションの続編がこの冬登場する。あれから5年、冒険者のための学園「スキル&ウィズダム」の由緒あるサークル「ウィザーズアカデミー」は再び存続の危機に瀕していた。プレイヤーは前作同様、仲間を集めてアカデミーを立て直し、冒険や育成を繰り返しながら1年間廃部にならないように努力していくのだ。

ティーファ=クローゼン

背中に翼を持つ有翼人。甘え上手で、世渡り上手。甘いものが大好きで、流行にも敏感な今時の女の子。　(声：氷上　恭子)

COMING SOON SOFT

完成度 **70%**

●アークシステムワークス
●'97年内発売予定 ●5,500円
●育成シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

サターン版は記事を読んでいただければわかるとおり、新しい要素が満載!! よろしくね@　それはそうと、先日のゲームショウではなんとメインイラストを担当したU山さんまで、チラシ配りを手伝わされていました。ファンの方、気がつきましたか？(広報・山本)

サターン版は新要素が満載！

サターン版には10月に発売されるPS版とは違う、オリジナル要素が満載だ。まず1つめの要素は隠しキャラクターの追加。名前は「鏡魔夜」。名字で気づいた人も多いと思うが、登場キャラクターの1人、鏡幽魔の妹だ。休学中の彼女だが、あるイベント出会えるらしい。もちろん彼女とのエンディングも用意されているぞ。そして2つめの要素はイベントの追加とビジュアルの変更だ。イベントが30本以上サターンオリジナルのものに差し変わる他、共通のイベントでも、キャラクターのイラストが一部描き起こされる予定。

オリジナルキャラも登場！

鏡　魔夜

ハーフデビルの少女。兄と同じ学園に通っているが病弱なため現在は休学中。おとなしく控えめな性格。　(声：岩男　潤子)

熱意とハッタリで勧誘しまくろう

アカデミーとして活動するためには、まずメンバー集めから。5日間、学園内を回って生徒を勧誘していくのだ。生徒に声をかけて会話をかわした後、選択肢が出てくる。この3択で勧誘の成功、失敗が決まるので相手の性格に合わせて慎重に選ばなければならない。これで1年間ともに過ごすメンバーが決定するぞ。

声をかけられるのは1日2回。その場所に行くまで誰がいるかはわからない。

ルミナ=ティンカーベル
猫耳と大きな手足を持ったハーフキャット。人見知りするが、困った人は見捨てられない優しい性格の女の子。（声：池澤　春菜）

楽しい学園生活がスタート

無事にメンバーが集まったら活動をスタート。年に3回ある魔導検定試験のためにスケジュールを立てて勉強しながら、学園内や町中で起こる事件を解決していく。アカデミーのメンバー達との波乱に満ちた楽しい学園生活が待っているのだ。

シリウス=シュライザー
アカデミーの顧問で格闘の知識と技術はかなりのもの。しかしおおざっぱな性格で、いつも騒動を大きくする。（声：石田　彰）

学内イベント
学校内の事件を解決すれば、アカデミーの評判もバッチリ上がる。

学外イベント
教官からの情報を聞いた後街中へ。パートナーを選べるようになった。

休日イベント
メンバーのプライベートな姿が見られるイベント。印の付いた場所の中のどこかにいるメンバーと会話をして好印象を与えられれば、相性もアップ。季節ごとにメンバーのいる場所も変わるぞ。

図書館で
会話の内容は選択肢によって変わる。どう応えるかが悩むところ。

能力値をチェック！
まずはそれぞれの能力値を見て、低い科目を重点的に上げていくのが定石。能力値が低いと赤、合格ラインだと青く表示されるぞ。

相性も左右する？
キャラクターの能力値の上がり方は、一緒にスケジュールを実行したキャラクターとの相性が影響する。仲良し同士は効率が良い。

スケジュール実行中

すべての魔導検定に合格、そして…

年に3回ある魔導検定試験に合格して、1年間を無事に過ごすことができればめでたく卒業。メンバーそれぞれにエンディングが数パターン用意されている。そして、プレイヤーキャラであるシオンの元へは一定の相性値を超えたメンバーが来てくれるのだ。

科目は火水土風の4科目合格を目指せ！

これぞ「念雅流ぐるぐるジャンプ」なり！　3段ジャンプの最後に空中で前転、遠くの地面へ着地するのだ。

▲いち、▲にの、▲さん！で 忍ペンまん丸 修行（しゅぎょう）開始（かいし）!!

フルポリゴンのフィールドで、忍者修行を始めよう。仲良しのお山の仲間達も、この時だけはライバルだ。修行を邪魔するヘンなやつらも現れて、今日もお山は大賑わい！

COMING SOO

完成度 **60%**

- ●エニックス●フルポリゴンアクション
- ●12月中旬発売予定●価格未定
- ●6歳以上128歳以下推奨
- ●1人プレイのみ

メーカーから一言
忍ペンまん丸、セガサターンに乱入！　美少女キャラもちゃんといて（乱子と楓のことさ）声優さんだってこれから収録するのさ！　まんまるいまん丸がポリゴンでさらにまんまるに、しかも、ぴょこぴょこ歩き回る姿をみんなで見て幸せになろう。（広告宣伝課・斎藤）

いろいろ動いて ゴールを目指そ★

ボク、まん丸。忍者の修行をしてるペンギンなの。今回は、歩いたり、走ったり、ジャンプしたりしながら「制限時間内にゴールに着く」っていう修行をするんだよ。落っこってるアイテムを持ち上げたり投げたりしてもいいし、いろんな念雅流の忍法＝念法を使ってもいいって言われてるんだけど、上手にできるかなぁ？

意念球を使って、ケンカしていた兄弟子達を持ち上げるペンギンの図。でも、念法でできるのはそれだけじゃないみたい。原作では、物の形を変えたりできたけどなぁ。

高〜いところへも

空を飛ばなきゃ登れないような高い場所があっても、心配はご無用。近くの岩を動かして、踏み台になるように置けば、ペンギンだってホラ！

敵もワンサカ

　まん丸の修行するお山には、複数のエリアでできたステージがいくつかある。ネンガ様の指示に従って各エリアを走破、全ステージをクリアすれば、まん丸は晴れて一人前の忍ペンになれるのだ！　だけど、お山には修行を邪魔する「おじゃまキャラ」がいる。おじゃまキャラにぶつかったり、攻撃されたりすると、しばらく頭に星が飛んじゃって（つまり気絶しちゃって）、時間をムダに使っちゃうので要注意！

ペン四郎

エンピツみたいなペン四郎にぶつかると、気絶しちゃう。でも、まん丸も、物を投げることで相手を攻撃できるぞ。

バッテ郎

楽しそうな顔のバッテ郎は、遠くから弾丸を発射してくるイヤなヤツ。その弾にぶつかると、やっぱり気絶しちゃうのだ。

各面の最後には、手ごわいライバルが待っておるぞ！

念雅様

タタ太郎

意念球とは？

　念じることですべてを可能にしてしまう「念法」を学ぶ念雅流。唯一の武具が「意念球」だ。
　意念球は、ありありと思い浮かべた意志を伝えることによって、念者の心のままに動き、時には形も変える。ゲームで使えるかどうかは不明だけど…？

ツネ吠郎

モン郎

ライバル達もジャンプできる。右の写真はもと甲賀だったモン郎だ。ペンギンの脇毛とか（……）、珍しい物を集めるのが好きらしい。ちょっとズレてるけど情報通？の忍モグラ。

注目！

　山や野原だけでなく、湖、忍者屋敷なんかもある3Dフィールド。各ステージの最後には、一緒に修行する仲間達だけじゃなく、時にはあっと驚く相手が、ライバルとして立ちはだかる。オリジナルキャラで、「楓」というライバルも登場予定だ。
　さあ、並みいるライバル達をけ倒して全ステージを乗り越え、君も一人前の忍ペンギンになろう！

発売直前!!
ゲームシステムのおさらいと
1人プレイの楽しみ方を紹介！

御意見無用

Anarchy in the NIPPON

COMING SOON SOFT

完成度 **100%**

●KSS
●10月2日発売●5,800円
●3D対戦格闘
●全年齢推奨● 2人対戦プレイ可能

メーカーから一言　ご意見無用は、ゲーマーとして名を馳せた4人の鉄人が創ったソフトです。ゲームをプレイする立場の人間の意見が非常に強く反映されて仕上がっています。格闘ゲームに一石を投じる作品と思いますので、興味のある方はぜひとも遊んでみてください。（KSS・広報）

ついに発売も間近となった「御意見無用」。今回は、完成版のロムを使用して、おさらいの意味も含めた格闘モードのシステム紹介、そして1人プレイでも楽しめる「練習モード」「格闘編集」の紹介をお送りするぞ。これを読めば発売前の予備知識は万全だ。

まずは格闘システムを総復習

ここでは「御意見無用」において、重要と思われるシステムに絞って解説していく。特に「起き上がり」のシステムはよく理解しよう。

① ガード崩し攻撃

ガード崩し技とは、名前の通り相手のガード状態を崩せる技。このガード崩し技を立ちガードさせると、相手を一定時間無防備にさせることが可能。そして、この一定時間内ならば追撃を加えることもできるぞ。また、ガードを崩された場合は、いわゆる「レバガチャ」でこの状態を回復することができる。追撃を受ける前に回復しよう。

ガード状態を崩された瞬間。素早く回復しないと、さらに攻撃を受けてしまうぞ。

② 受け身について

ある特定の技を通常ヒット、もしくはカウンターで受けた場合、キャラクターはダウン状態に陥ることとなる。だが、地面に落ちるまでの間にP+K+Gと入力することにより、このダウン状態を回避することが可能。倒れてしまえば不利な状況となるので、素早く反応して受け身を取ることが重要だ。

受け身後は、画面の手前に転がるようになった。ダウンを回避して追い打ちを避けよう。

③ 起き上がりについて

格闘ゲームでは重要な要素である「起き上がり」。例に漏れず、「御意見無用」でも起き上がりは重要な要素の1つだ。まず、大きな特徴として『起き上がるモーションをキャンセルして技を出すことが可能』という点が挙げられる。これは起き上がる側の不利を緩和するためのシステムで、起き上がる最中の無敵時間のモーションをキャンセルし、投げや打撃技などを出すことができるというもの。相手の対応しだいでは、一気に攻勢に転じることも可能なのだ。

起き上がり中。ここから技を出す場合は、相手の状態によって対応していくことが重要。

相手が立ち状態で近くにいる場合、出の早い下段を持つキャラならば下段攻撃を狙うのも。

相手がしゃがみ状態で近くにいる場合は、出の早い中段攻撃で反撃を試みるとよい。

投げ技はコマンドを入力した瞬間に掴めるので、立ち状態の相手には非常に有効な選択肢だ。

対戦相手がいなくても安心！　1人プレイはココがおもしろい！

1 メニューが充実の練習モードではこんなことができるのだ！

1人プレイには欠かせない「練習モード」。時間や相手の体力に限りがないので、技の練習や連続技の作成などに最適なモードである。練習したい技を選択し、コマンドが入力に成功していれば“OK”マークが、またこの練習モードで連続技を出した場合のみ、「2 HIT」といったのヒット数の表示が出るぞ。

難しい技の練習にはもってこい。コマンド入力に成功すれば、画面には「OK」の表示が。

練習モード時のみ、連続技を決めた場合にヒット数が表示される。また通常ではキャラの体力の最大値は200だが、練習モードでは相手の体力ゲージの最大値が400に設定されている。超絶コンボを探すのも楽しみの1つだ。

練習モードでは、このように相手の状態を細かく設定することが可能。ちなみに「防御形態」を「カウンター」に設定すれば、技を当てた場合すべてカウンター扱いとなる。

2 「格闘編集」でアルゴリズムを作成し、自分だけのキャラを作り上げよう

「格闘編集」は、CPUの思考ルーチンを自分で設定することで、オリジナルのキャラを作成することが可能なモード。相手、自分の状態によって、CPUの取るべき行動を指定することができるのだ。項目も多岐に渡り、18種類の条件と、それぞれに3種類の距離、計54項目に4つまでの技を振り分けられる。

「格闘編集」で作ったキャラは、もちろん自由に対戦させることが可能だぞ。

アルゴリズム作成の流れ

まずは条件を決定する。条件は18項目もあるので、まずは重要なものから設定しよう。

条件の決定

まずは条件の設定から始める。「相手が立ち状態の時」や「相手が起き上がりの時」など、細分化された18種類の条件から1つを選択する。最初に選択する項目なので難しく考える必要性はない。対戦するうえで重要だと思われる項目から選択すればいいだろう。

条件一覧	
相手が立ち状態の時	相手が倒れている時
相手がしゃがみ状態の時	相手が浮き状態の時
相手が立ちガードの時	相手がよろけ状態の時
相手が立ちガードの時	相手が起き上がり中の時
相手が後ろにいる時	相手の後ろにいる時
相手が上段攻撃を出した時	相手の横にいる時
相手が中段攻撃を出した時	自分が倒れている時
相手が下段攻撃を出した時	自分が起き上がり中の時
相手が投げにきた時	自分が浮かされた時

距離の決定

条件を決定したあとは、相手との間合いを「遠距離」「中距離」「近距離」の中から1つを設定する。「近距離」はほぼ投げが決まる間合い、「中距離」は大体の固有技が届く間合い、「遠距離」はスタート時の間合い以上の距離と考えてほしい。

条件の次は距離を決定する。まずはスタート時の距離である「遠距離」からがオススメ。

アクションの決定

アクションとはキャラごとの固有技、移動方法など。この中には挑発も含まれ、移動方法には前進、後退、ダッシュ、バックダッシュ、しゃがみダッシュの5種類が含まれる。条件、距離に応じた固有技を選択していくといいだろう。

アクションの決定。条件、距離に見合った固有技を選択するといいだろう。

「発生までの時間」とは、CPUの反応速度を決定するもの。その条件になってから技を出すまでの時間である。

条件、距離を決定後、最大で4つの技を選択することが可能。条件を変えればさらに技を設定できるぞ。

比率の決定

条件、距離、アクションを決定したら、それぞれの項目ごとに比率を決定していく。100%を合計として、それぞれのアクションごとに5%きざみで数値を振り分けていく。この技は多め、この技は少なめで……という設定が可能だ。

技の比率を決定。数値を振り分けて、技を出す優先順位を決定していこう。

旧き良きパソコンゲームがサターンにリニューアル登場！

維新の嵐

激動の時代を舞台に志士たちが活躍する！

近代日本の原型を形作った明治時代。本作は、この新時代を生み出すために活躍した様々な立場の人々を描いた歴史シミュレーションだ。坂本龍馬や西郷隆盛、吉田松陰といった傑物たちが織りなす歴史絵巻をとくとご覧あれ！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●光栄 ●9月25日発売予定
●6,800円 ●シミュレーション
●1人プレイのみ ●全年齢推奨

メーカーから一言

人と人がお互いをわかりあうには、まず話をしなきゃ始まりません！ 時には意見が違ったり、ケンカになるかもしれないけれど、信念を持って接すればいつしか認めあえるはず。幕末志士のぶつかり合いを、カードバトルで存分に堪能してください。（広報・Y）

幕末の日本を再現する大河ロマンSLG！

小学校の社会科でも教わった西郷隆盛や坂本龍馬、桂小五郎といった偉人たち。みな立場や考え方は異なれども、心から日本の行く末を案じ、より良き明日を目指した人々だ。「維新の嵐」は、彼らが激動の幕末をいかに生き抜いたかを描き出す歴史シミュレーション。尊皇・公議・佐幕のそれぞれの思想を持つ人々が、互いに己の論で日本をまとめあげようと試みるゲームである。日本各地に点在する17の雄藩を訪問し、自らの信じる説を広めていこう。

自説を曲げると即、ゲームオーバー　要注意！

本作の醍醐味は、思想の異なる志士たちに論戦を挑み、自分の影響下に置いていくこと。では、この論戦に負けるとどうなるのか？　実は勝者の影響を受け自説を曲げてしまうのだ!!

赤い夕日（？）が己の信念を貫けなかった男の無念を表す。

体力0であの世行き！

思想が異なる人物に仕掛ける個人戦。「天誅！」のかけ声とともに始まるこの戦いは、より多くのダメージを与えた方が勝者となるのだ。相手の体力を0にすると殺したことになるぞ。

連打システムはかなりシビア。手強い。

目指せ日本の夜明け

いずれのタイプに育てるのが明治維新への近道か？

日本全国津々浦々を遊説し、自分の意見を国論にまで押し上げる「維新の嵐」。しかし、この遊び方だけが本作のすべてではない。もっと違ったプレイ方法もあるのだ。例えば、意見を異にする志士に天誅を加えまくるとか、雄藩を説得して、そこの部隊で逆らうヤツらを攻撃するなどである。もちろん、本作の勝利条件には、これら武力統一の場合もきちんと盛り込まれているぞ。まあ、言葉で統一をもくろむにせよ、武力に頼るにせよプレイヤーはきちんと操作するキャラクターを育てておくことが必要だろう。武力が足りないと襲われるし、知力が不足すると、他人から説得されてしまうこともあるぞ。

自分より優れた人物と会うときは、十分な注意が必要だ。影響を受けるな！

2本のシナリオ、その傾向と対策は？

シナリオ1　新時代の幕開け　安政五年（1858）六月十九日

このシナリオの魅力は、何といっても史実では“安政の大獄”で処刑された吉田松陰と、薩摩の藩主島津斉彬が使えることだ。とくに島津は財力と兵力に優れ、ビギナーには最適なキャラだ。実際、彼の欠点といえばゲームスタート時で49歳と、使用可能な人物の中では最も高齢であるということだけ。本シナリオでは最初、尊皇や公議といった考えの雄藩は非常に少ない。まずは、市井の人材の教化から始めよう。

選択可能キャラクター

井伊直弼が主導した日米修好通商条約。安政の大獄の遠因となった事件だ。

シナリオ1のポイントは？

このシナリオでは、佐幕派の勢いがまだまだ強い。市井では尊皇・公議各派の勢力が大きいが権力の中枢になると、どんぐりの背比べ状態。

歴史に名を残す人材が数多く歩き回っている。志が同じ仲間は何人いるか？

尊皇派の勢力は九州や山陽、四国で強い。徳川御三家は内部分裂状態である。

シナリオ2　明治維新の戦乱　文久三年（1863）五月十日

“安政の大獄”で吉田松陰をはじめとする多くの志士が殺され、主導した井伊直弼は桜田門外で斬殺された、その後の年代だ。このシナリオで一番面白い人物といえば、やはり佐幕派の急先鋒近藤勇だろう。壬生の狼と恐れられた新撰組の隊長である。彼は戦闘能力がかなり高く、プレイヤーの手腕次第では京都にいる尊皇・公議両派の半分以上を切り捨てることができるだろう。論戦もそこそこはこなせそうだが、やはり力不足。戦闘力のすさまじさには到底及ばない。

選択可能キャラクター

長州藩の、この攘夷は結果的に日本の現状の危うさを明らかにした。

シナリオ2のポイントはココ

ズバリ、尊皇派が大勢を占めてしまった現状で、佐幕派がどの程度頑張れるかだ。実際、このシナリオで佐幕派を選ぶと相当苦労する。

177の武力を誇る。この数値はなかなか。

論戦での言葉も何となく偉そうである。

新撰組の屯所には沖田総司や芹沢鴨など屈強な隊士が常駐している。佐幕派の一大拠点だ。

ティーグル傭兵団 小隊長メンバー表

スパルタス
闘技場で優勝すると仲間になる剣士。攻撃魔法にも明るく、活躍が期待できる。いろいろと頼りになるヤツだ。

ジギスムント
ギルフォードを仲間にしてからしばらくすると自動的に仲間になる。ギルフォードに劣らぬ魔力の持ち主。

ミュンツァー
とある酒場でアインにインネンをつけてくる。彼との一騎討ちに勝つと仲間に。回復魔法のエキスパート。

カスティエール
ゲーム序盤で倒す山賊の弟。中盤の山賊退治の一騎打ちで倒す仲間になる。戦闘能力はそこそこ。

Söldnerschild ゼルドナーシルト

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●セガ●6,800円●9月25日発売予定●シミュレーションRPG●1人プレイ専用●全年齢推奨

メーカーから一言　剣、魔法、美女、傭兵たちの熱い戦い…とにかく豪華な1本です！　自分が貢献する国を決め、自分の力で傭兵団を率いて名を上げてゆく楽しさ、超華麗なキャラクターたちの魅力、タイミングと判断力で勝ち抜く集団戦闘、体験できるのはもうすぐ！（矢澤）

9月25日ついに発売！ 今週は総まとめだ！

ついに発売日も間近に迫った「ゼルドナーシルト」。本作は異世界の大陸を舞台に、主人公が戦乱の世を終結に導く姿を描いた本格派S・RPGである。主人公アインはゲーム開始時は傭兵だが、功績を認められると国家に仕える騎士になることができる。大陸に存在する国家は合計6つ。いずれの国に仕えるかはプレイヤーの自由。理想の国家はどこにある？

勝利をつかむための基礎講座　その1

兵種ごとの特徴をつかみ、長所を生かしきれ！

戦闘は敵将と1対1で戦う個人戦と、部隊同士がぶつかる団体戦に分類される。ここでは後者の解説をしていこう。部隊編成は小さい方から小隊→中隊という順になっている。小隊が3つ集まると中隊が出来上がるわけだ。編成の際には、互いの弱点をフォローできる構成を心がけよう。騎兵がメインなら歩兵や槍兵で編成するいう具合だ。

アイテム関係も充実している。ショップ以外でも入手可能。

中隊編成はその用途に応じて変えるべし

ひとつの中隊で多くの敵と戦えるようにするのが、部隊編成の基本。しかし、任務の内容によっては例外があるのも事実だ。ここではそんな例を紹介しよう。まず、山賊退治が目的の場合。この場合、敵はすべて歩兵なので、騎兵のみの部隊で十分対応できる。また、騎兵だけで構成すると、移動力がアップし、追撃の場合などに重宝する。このほかにも、前衛をゴーレムなどの直接攻撃に強いユニットにして、中段&後衛を弓兵で構成してみるのも面白い。

基本と応用を使い分けろ！

中隊ごとに特徴のある構成しておこう。それを敵ごとに使い分けるのがコツだ。

すべての部隊は進化する

本作では、指揮官がレベルアップすると、それに応じて使える兵種も増えるのだ。例えば、騎兵の場合、最初はトルーパーしか雇えないがウィングフッサー→ドラグーンと増えるのだ。また、雇用に必要な資金もハネ上がるぞ。

仕事の難度はE～Sまで、能力に応じて選べ！

シュタインドルフの死んだ直後のティーグル傭兵団の能力は全傭兵団の中でも最低レベル。とてもではないが高レベルな任務はこなせない。そこで、最初は山賊退治のような楽な任務をこなしてレベルを上げていこう。とにかく弱体化したティーグルに必要なモノは優秀でかつ高レベルな指揮官だけ。これさえあれば道は開ける！

実力さえあれば、騎士団よりも活躍できるのだ。

かなわないと考えたか、山賊は最初から逃げる。

任務にはそれぞれ依頼主がいる。誰からの仕事なのか、しっかり把握しておいたほうがいい。

ギルドを介さない依頼も色々

報酬は少ないが、仲間が増えたりアイテムをもらえたりする仕事依頼がたまにある。これは、主に都市の民家を訪れた場合に発生するイベントで、難度的はあまり高くないものが多い。発生する街が各国に点在しているため出会う機会は少ないが、ぜひとも体験したいもののひとつだ。

最強の傭兵団「葬送傭兵団」に挑むイベント。

有力騎士団の救出に赴く。実力がないとムリ。

Sランクの仕事なると、騎士団との合同任務も多い。彼らに新生ティーゲル傭兵団の強さを思い知らせてやれ！

ホセ
酒場でアントニオと知り合って仲間になる。彼と馬が合うのか？　騎兵を率いて戦う姿は勇ましい限り。

アーノルド
アインの活躍に惹かれてティーグルに入団してきた若者。純真だが、反面頑固で、自説をなかなか曲げない。

エレーナ
ティーグル傭兵団に仕事を依頼したのが縁で入団した女剣士。魔法能力もかなり高く頼りになる人物。

マーガレット
妹が山賊に狙われているとき、ティーグル傭兵団に助けられた。回復／補助系呪文のエキスパートである。

戦いを有利に進めるための魔法活用術

「ゼルドナーシルト」に登場する魔法はいくつかの系統に分かれるが、よく使うのは補助系の魔法だ。これには敵の防御力を下げたり。味方の攻撃力を上げるものであり、長期戦には欠かせない。

また、敵に対して圧倒的な破壊力を見せる攻撃魔法も重要だ。とくにギルフォードなどの魔法使いたちは上手に使えば、敵を何中隊も潰してくれる。攻撃魔法は、敵が回復魔法を唱える前に重ねてかけると一層効果的だ。

暗黒兵→魔法に強い
魔法への抵抗力が高く、かつ防御力もそこそこのスケルトン。

神聖兵→魔法に弱い
防御力は優秀だが、魔法への抵抗力がからっきしのゴーレム。

魔法のタイプは？

攻撃魔法
遠距離用と近距離用に大別できる。雷から氷、隕石や炎と様々。

補助魔法
敵にかけるタイプと味方にかけるものがある。長期戦に便利。

回復魔法
小隊ひとつにしか効かないものと、複数に有効なものがある。

魔法力を十二分に生かすためには何が必要か？

味方の隊長は皆なんらかの魔法力を持っている。そして、これらは回復系および攻撃系の能力に大別できるのだ。そこで、回復系の能力が得意なキャラは長期戦用のユニットに、攻撃魔法能力の強い者は魔法戦用のユニットにといった具合で配置しておくと不都合がない。まず魔法戦で敵の数を打ち減らし、その後直接攻撃でトドメを刺せ。

様々な形を見せる攻撃魔法。迫力あるグラフィック。

炎の嵐が敵を襲う呪文「インフェルノ」。必殺技だ。

サル以下の毎日を過ごす人々に夢と希望を…

ジャングルパーク

巨大な遊園地と化した島でただただゲームに興じる猿。そのトボけた姿はいつしか僕らの心を和ませてくれるはず。大人気のパソゲーが早くもサターンに登場だ。

COMING SOON SOFT

完成度 90%

●BMGジャパン●12月発売予定
●4,800円(通常版)／5,800円(初回限定版)
●おサルのアドベンチャー
●1人プレイ●全年齢推奨

メーカーから一言

サターン島のなかにあるミニゲームも楽しいですが、サルのワガママで可愛い動きも見守ってあげてください。あせらず気持ちを落ち着けてサルの心になってしまえばあなたも上級者。マルコンを持っていればグリグリと楽しさ倍増！（ディレクター・近藤わたる）

僕はSaru。誰が名付けたのか、いつからここで住んでるのかも知らないけど、僕にはそんなの関係ナイナイ。フリフリ毎日遊んで過ごせばそれでOK、それで幸せ。島のカフェでSaraとお茶したり、Saroとゴルフも楽しいし、スノボもジェットスキーもいつだって思いのまま。マンドリル爺さんは僕を勇者にたてまつって「太陽のコンピュータを動かせ」とか言うけど、そんなにやっきになることもないさ。だってここはパラダイス、誰も僕に強制することはできないんだから、フリフリ。

MY HOME

釣りでござる

茶を飲むでござる

転んだでござる

寝るでござる

小さな島にある純和風のSaruの家。ちょっと狭いけどお茶を飲んだり釣りをしたりと、のんびり過ごせる貴重な場所だ。しかしこのままではらちがあかない、家の裏にある薪で橋をかけて冒険に出よう。

さるくんのそれはそれは優雅な1日

さる
さる
さる
さる
さる
さる
さる〜!!

素晴らしきカナ
ジャングルパーク

ここでござる

島は四季に合わせて４つの地域があるんだ。だから今日は海水浴、明日はスキーなんてこともOKさ。もちろんベースラグビーや６人テニスとかのスポーツもいっぱいあるし、たまにはビルの窓拭きや温泉ってのも新鮮だよ。なにしろ島内には30あまりのキッチュでレトロなスポットがあって、飽きてるヒマなんて全然ナイナイ。毎日をフリフリ楽しんだってひと月かかるさ。でも各ステージへ行くにはちょっとしたコツが必要なんだけどね。それにしてもこの島を作ったというベッドヘッド博士はどこ行っちゃったのかなぁ。

ロールボール。同心円状のレーンで玉をコロがすボーリングだ。慣れないうちはガーターばっかり。

ベースラグビー。昔懐かし野球盤を再現したものだ。もちろん「消える魔球」も健在。う〜ん、穴があったら入りたい。

♪〜おさるさっる
さっるおさるさっる
おさるさっる〜♬

ホッドロッド。プロドライバーのサルが相手をしてくれるステキなゴーカート。

ショットゴルフ。でもカップインの変わりにモグラやらウサギなどを狙い打つのがルール。幻のステージもあるらしい。

パークイン。島内のテーマパークにあるお土産屋さん。ひやかしは店員に嫌われること必至だね。

うっき〜
うっき〜
うっき〜!

モンキーズ・ベッドは島内随一の花園。しかしどこでも不良はいるもんで、昨今は彼らのたまり場と化している。君子危うきに近寄らず、か。

温泉入って
川下りして……
なんてフリフリな日々なんだろう

キーホルダーのプレゼント

このゲームの発売を記念して、Saruくんキーホルダーを５名の方にプレゼント。見た目はスリムなSaruくんだけど意外と頑丈にできているようだ。外出のお共にSaruくんがぜひ欲しい人という方は……〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク セガサターンマガジン「ジャングルパーク Saruキーホルダープレゼント」係まで。締め切りは９月25日(木)消印有効だよん。当たった人はぜひ腰から下げてあげてね。フリフリ。

お楽しみサルグッズなどが付いた初回限定パッケージ発売決定！ 詳報を待て。

発売直後の完全攻略!!

危険な場面でボンバー連発、やられてもすぐにコンティニュー。確かにこれなら楽だけど、どうせやるならカッコよく高得点を叩き出したいもの。ゲットポイントや蜂ボーナスなどなど、ハイスコアを目指すためのテクを盛り込んで、アーケードモードのステージ1〜2を完全攻略！　ただクリアをするだけのプレイはもうやめて、誰にも破ることのできないハイスコアを記録しよう。「怒首領蜂」やるならここまでやれ！

怒首領蜂
DO DONPACHI

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●アトラス●発売中（９月18日）
●5,800円●シューティング
●２人同時プレイ可能
●全年齢推奨

メーカーから一言　ただ今スコアアタックキャンペーンを実施中。みなさんの出したハイスコアを応募すると、上位100名に順位入りの認定証がもらえ、さらに1位の人には、業務用「ドドンパチ」オリジナル基板がゲットできるのだ。なお詳しいことは製品内を見てね。（広報／小林）

STAGE 1

MAP

A

BOSS

START

A

ショットを上手に使いこなしてゲットポイントで高得点を狙う

ほかのステージに比べて敵も弾の数もそれほど多くない１面。ここでは蜂ボーナスをパーフェクトで取ると同時に、敵にヒットを多く重ねてゲットポイントボーナスも稼ぐ。蜂ボーナスの出現位置は左のMAPを参照。画面の右端、あるいは左端と適度に散っているので、この出現位置がお勧めの進行ルートとなる。要注意のポイントは弾を高スピードで吐き出す固定砲台とMAP中盤に登場する大型の戦闘機。双方ともに耐久力があるので手強い。蜂ボーナスに気を取られて、餌食にならないように。

出現させるのが非常に楽な４連続の蜂ボーナス。ほかを逃してもここだけは確実にゲットしておきたいところ。

この大型砲台の攻撃は弾数が多いうえにスピードが速い。弾を撃たれる前の出現直後に倒すのがベストな方法。

VS BOSS　回転中の砲台を狙って星をゲット！

最初の攻撃における中央の弾のみ、こちらの攻撃で相殺可能。この通り中央にいて安全だ。

強力な回転砲台２つを抱えたステージ１のボス。攻略もハイスコアもこの砲台の扱いがカギとなってくる。ボスの攻撃パターンは以下の流れの通り。まずは放射状に弾をまき散らしながら、中央に弾速の速い弾で攻撃。次に砲台を回転させながら弾を撃ち、一拍おいてリング状になった弾の塊を吐き出してくる。そして、放射状に弾をばらまいたあと、再び砲台を回転。それを終えると画面の左右端に弾幕を作って中央に弾を撃つ攻撃。最後に３度目の回転攻撃を行って最初の攻撃に戻る。回転砲台を破壊すると☆アイテムを出してくれるうえ、その後の本体への攻撃でレーザーHITの増加率が２倍になる。さらに回転中に破壊すると残像も☆になるので、無理してでも狙ってみたいものだ。

本体と回転砲台にはそれぞれ個別に耐久度が設定されている。本体を先に破壊しないように注意！

初心者のためのテクニック

いかにしてハイスコアを出していくか？

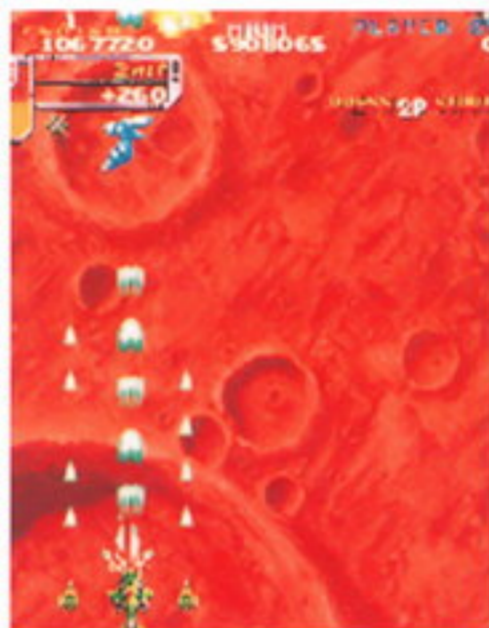
ハイスコアを狙ううえで欠かせない要素がゲットポイントと蜂ボーナス。両方を狙えればいうことなしだが、そうは問屋がおろさないのが世の中の常。連続で敵を倒すことによって得られるゲットポイントのボーナスは当然ショットのほうが出しやすく、蜂ボーナスはレーザーを使わなくては出現させられない。状況によって撃ち分けができるほど腕がない場合はどうしたらいいか？　これはもうどちらかに絞って高得点を狙うしかない。ここでは効果的なゲットポイントの仕方、および蜂ボーナスの出現のさせ方を個別に解説。機体の選択や強化、進行ルートは人それぞれ。決して無理はせず、自分の腕に合った高得点の方法を選択しよう。

①どの機体を選ぶか？

ゲットポイントで稼ぐ場合、機体と武器強化の選択は非常に重要となってくる。初心者から上級者までオススメの機体は攻撃範囲の広いC-TYPE。さらにショット強化にしておけばオプションの間隔も広くなり、より多くのヒットを重ねられるようになるだろう。

C-TYPEとショット強化。この組み合わせならステージ2で100HITオーバーも夢じゃない。ただしレーザー、ショットを問わず弾の威力そのものは高くない組み合わせなので、堅い敵が出ると苦戦するかも。広い範囲の攻撃を生かして、ボスはサイドから狙うようにすると安全に倒しやすい。

②蜂ボーナスで高得点

蜂ボーナスは1つのステージ中に全部で13個ある。取り続けると最高1,000,000点までボーナスが入るのだが、途中で撃墜されるとカウントが最初に戻ってしまう。マップで出現位置を記憶し、ミスをしないようにプレイすることが大切。ゲットポイントより上級の腕が必要だ。

ショットで撃つと蜂形に光るポイント。そこが蜂ボーナスの隠れている位置だ。出現方法はその場所にレーザーを当てるだけだが、ものによっては出現まで数秒かかる場合も。今回の記事で載せたマップに☆印で出現位置を記したので、参考にしてほしい。ただしくれぐれも無理して取りに行かないように。

STAGE 2

両サイドに散る蜂ボーナス取得が1,000,000点へのカギとなる

ステージ1に比べ、耐久力の高い敵が多く登場するステージ2。ザコ数は少なくないものの出現する位置はそれほどばらけてないので、ここはレーザーを主体にステージを進めるとよい。マップ上にも表示されている2つの小型砲台と超大型砲台はレーザーで破壊。そのついでに蜂ボーナスも狙う。超大型砲台の直後に登場する耐久力の高い移動砲台は弾を画面中にばらまく強敵。場合によってはボンバーを使って切り抜けよう。

大型の敵が数多く登場。レーザー攻撃が頼りになる面だ。

蜂ボーナスは左右の端に散っている。全部ゲットしよう。

これが強敵の移動砲台。こいつの攻撃は弾同士の間隔が非常に狭いため避けづらい。自信がないならボンバーを使ってサクッと倒してしまおう。

MAP

A

START

BOSS

A

VS BOSS　弾と弾のスキ間の見きわめが大切

パーツを6カ所中5カ所以上破壊すると、本体へのレーザー攻撃HIT増加率が2倍になる。

ステージ2のボスは左右に移動する大型砲台。まずは赤くて大きい弾を画面上方からばらまくように攻撃してくる。次に青い火炎のような弾を自機のいる方向へ放射状に射出。その後は青と赤の混合の弾を中央の射出口から発射してくる。このあとの攻撃パターンは破壊されたパーツによって変わってくるが、基本的な攻撃は以上の3つと考えていいだろう。また、このボスにはステージ1ボスの回転砲台と同じく、本体とは別に破壊できるパーツが6カ所ある。当然のことながら、本体破壊前にこれらを個別に倒せば高得点だ。さらに高等テクを1つ紹介。こちらのショット攻撃で破壊可能な敵の弾にノーマルボンバーを当ててみよう。弾がすべて大きい☆アイテムに変化するぞ。

ノーマルボンバーをうまく使えばこんなに☆アイテム大が出現！　これならハイスコアも夢じゃない。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●バンダイビジュアル
●9月25日発売 ●5,800円
●シューティング
●全年齢推奨

メーカーから一言
オープニングなどのムービーは、なんとあの「ターミネーター」のCGを担当したディジタル・ドメイン社が制作。また、音声はアカデミー賞も受賞しているサウンドラックス・メディア・ラボズが担当しているのです。ド迫力のムービーにも期待してくださいね。

メックウォリア2 MECH WARRIOR 2

西暦3057年のロボット大戦争！

DOS/Vゲームファンなら誰もが知っているであろう「メックウォリア」シリーズ。多人数対戦型アーケードゲーム「バトルテック」の世界設定に、シナリオ要素と戦闘以外のアクション性を盛り込んだ3Dアクション・シューティングだ。なかでも、ウルフ氏族とジェイドファルコン氏族の熾烈極まる戦役を描いた第2弾「メックウォリア2」は、アメリカで80万本、日本国内でも8万本を越えるヒット作として、パソコンゲーム史上に燦然と輝くタイトルだ。今回リリースされるサターン版は、随所にコンシューマ向けの変更が施されているものの、巨大ロボ"バトルメック"でさまざまな惑星の表面をノッシノッシと歩き回る独特の感覚は健在。しかもメカや地形のテクスチャが、光と影のバランスを考慮されたものに一新されているので、ポリゴンを使用した最近のコンシューマゲームと見比べてもヒケをとらないはずだ。武骨な世界観に憧れる人は、ぜひチャレンジ！

ウルフ氏族
どちらかというと防衛する立場にあるウルフ氏族。総合戦力的には優勢だが、プレイヤーに課せられる任務はキツいものが多い。いいムードに水を差さないよう頑張ろう。

ジェイドファルコン氏族
どちらかというと侵略する側にあるのが、ジェイドファルコン氏族。はっきり言って劣勢なので、シナリオの流れも芳しくない。命運はプレイヤーの働きにかかっている!?

全12機種のバトルメックが繰り広げる迫力の戦い！ 自分の氏族を勝利に導くのだ。

襲撃、護衛、調査、そして施設の防衛。各キャンペーンに課せられるミッションは多彩だ。

◯ァーチャロイドとも◯ォーカーマシンとも違う

バトルメックの仕組み

お世辞にも爽快感があるとは言えないが、知れば知るほど味の出るメックの操作。基礎を覚えよう。

戦術コンピュータと難易度

ゲーム開始前のオプション画面で設定できる3段階の難易度は、メック戦士（プレイヤー）が戦術コンピュータにどの程度依存するかに対応している。難易度を低く（＝依存度を高く）設定すれば、攻撃がメックの急所（胴、脚など）に命中しやすくなる、というわけだ。また難易度は、戦闘終了時に加算される名誉ポイント（スコア）にも影響する。戦術コンピュータに頼らないほど多くもらえることは言わずもがなである。

胴体の回転による攻撃範囲の変化

攻撃および調査は、自機メックの胴体の向きの真正面を意味する照準カーソルに対象物をロックすることによって行う。ここで重要なのは"胴体の向きとメックの進行方向が常に一定というわけではない"こと。中型機種"ノバ"を除いたすべてのメックは、胴体の向きを左右90度まで回転させることができる。これは、敵の攻撃を（敵の正面に対して）横軸移動で回避しながら反撃する……というアクションが可能であることを意味する。ジャンプジェット（後述）を搭載していない中～大型のメックにとって、胴体の回転操作は重要。進行方向に瞬時に向き直ることもできるので、面倒くさがらずにマスターしておきたい。

移動はスロットルの調整で

メックの移動は、前進または後退用の推進力の調整によって制御されている（前進／後退スロットルは画面右下に表示）。よって、通称"カニ歩き"といわれる水平方向移動は不可能。方向転換には大なり小なりの円形移動を要する、というわけ（競技用トラックのカーブの部分を走る、あの感じネ）。なお、後方への移動に関しては、いずれのメックも通常の半分の速度に制限されることをおぼえておこう。

サターン(コンシューマ)版は
ココが違う！

ここではDOS/V版からの目立った変更点を紹介する。本家を知る人が驚く要素も！

パワーアップ・アイテムがある！

オリジナル版には影も形もなかったパワーアップ・アイテムが、一挙に8種類も新登場！　メックの消耗を回復させるタイプとメック性能を一定時間向上させるタイプに大別でき、いずれもそこそこ役立つ。アイテムの配置は毎回決まっているので、それを考慮に入れた攻略ルートを組み立ててみるのもよいだろう。「アイテムなんか邪道だ」という人は無視すれば済むこと。

回復

廃熱処理アップ

弾薬補充

速度アップ

周辺機器でも遊べちゃう？

操作系は、サターンの標準パッド向けに簡略化されている。すべての機能を使わなくてもクリアできるが、胴体の回転などのアクションを使いこなせば、ゲームの奥深さを堪能できるぞ。ミッションスティックでの操作も良好だが、正式対応ではない。対応はしていないが一応動かせる、ということだ。

コントロールパッド

キー配置パターンは8種類。本家経験者および上級者はタイプ7か8で。

マルチコントローラー

アナログキーと方向キーを両方フルに使うのは至難の業。お勧めできず。

アナログミッションスティック

前進／後進スロットルの調整がアナログなのが良し。持っていればゼヒ。

キャンペーンが増えた！

同じ戦争（拒絶戦役）をウルフ氏族、ジェイドファルコン氏族それぞれの立場で体験できる……という構成が斬新な「メックウォリア2」。オリジナル版は各16ミッションで合計32のミッションをプレイできたが、サターン版では4ミッション構成の独立キャンペーンが両氏族に2つずつ追加され、合計48ものミッションを楽しめるようになっている。単純に、おトクだ。

ウルフ氏族

ウルフ騎兵隊（4ミッション）

自軍の空港舞台が惑星エブシリアに墜落。現地の調査を始めるが……。

人腹うまれ（4ミッション）

司令部にジェイドファルコン軍のメックが接近。氏族の危機を回避せよ。

ジェイドファルコン氏族

裏切り（4ミッション）

なんと、わが氏族内に裏切り者が！　影で糸引く悪いヤツをつきとめろ。

中心領域（4ミッション）

ウルフ軍が非常に危険な神経ガスを運搬している。使用させてなるか！

残念ながらこの要素はカット…

いくつかの軽量メックが削除されたのは、まあいい。外部カメラ視点や衛星からのレーダー映像、指定した目的地までのオートパイロット機能がなくなったのも目をつぶろう。でも、一部のミッションにあった部下メックの参加要素がなくなったのは残念。偉そうに命令するのが気持ち良かったのに。そして何よりも通信対戦ができないのは痛い！　オリジナル版がヒットした理由の半分近くはココにあるはずなので、1対1しかできなくてもいいから対応させてほしかった。

廃熱処理が動作環境安定のカギ

バトルメックはこう見えてもデリケート。移動したり武器を発射するたびに機体内部の温度が上昇し、それが限界を超えるとメックは強制停止してしまう。一定時間経過すれば再起動するが、その間メックは外部からの攻撃に対してまるで無防備。状況によっては即、死を意味するのだ。そこで必要になってくるのが、発生する諸廃熱を放射する“放熱器”というわけ。熱放射は随時自動的に行われるが、短時間内に廃熱率の高い武器を過剰使用したりすると、画面中央下の温度計がたちまちレッド・ゾーンに達してしまう。また、戦場となる惑星の環境によっては、ちょっと移動しただけでアップアップになってしまう場合もあるし、敵からの攻撃の打ちどころが悪ければ、放熱器が本来の性能を発揮できなくなることだってある。戦争だからといって熱くなりすぎず、つねにクールに状況を判断せよ、というわけだ。

ジャンプ移動について

一部のメックは、脚部、または胴部にジャンプジェットを装備している。これを使用するとメックの機体が上昇し、画面中央下のジャンプジェット・ゲージがなくなるまで空中移動できる。高速移動や敵攻撃の緊急回避手段として、サマナーやウォーホークといった中～大型級のメックにとっては非常にありがたい機能である。ただし回数制限があるので、乱用は控え目に。

武器のグループわけが可能

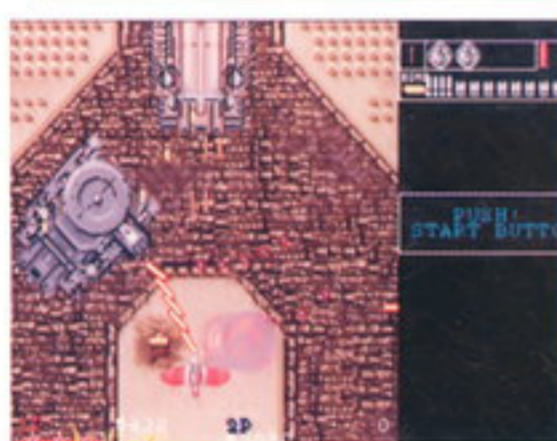
メックの武器には、エネルギー兵器、ミサイル兵器、弾薬兵器の3つのタイプがあり、その内訳は各シャシーにつき2つのバリエーションしか用意されていない。そのかわり、どの武器とどの武器を同時に発射させるか？といった武器のグループわけはできる（グループは最大3つまで設定可能。いずれのグループにも属さない武器は単体発射となる）。各武器の射程距離、弾数制限、廃熱率などを考慮した上で、自分のプレイ・スタイルに合わせた設定を心がけよう。なお武器を搭載した箇所が破壊された場合は、グループ設定していても同時発射されないのであしからず。

荒野の惑星での決闘が始まる

ガンフロンティア
アーケードギアーズ

GUN FRONTIER™

7年前にアーケードを賑わせた人気タイトルが、完全移植で帰ってきた。ゲームシステムは、縦スクロールのオーソドックスなもの。ショットとボンバーを駆使して、休むことなく出現してくる敵を撃破していくのだ。特定の敵を倒すことで出現するコインを取ってパワーアップ。全6ステージの最後には、敵ボスとの一騎討ちが待ち受けているぞ。

舞台は惑星開拓ラッシュに沸く未来の大宇宙。金の宝庫惑星グロリアを、突如襲った異星人との生死を賭けた一大空中戦が描かれる。登場するキャラクターが「拳銃」をモチーフにしている点や、渋いストーリー、美しいグラフィックと共に送る凝った演出など、見所も盛りだくさんだ。

アーケードと同じ縦画面のほか、横画面モードも用意されている。

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●エクシングエンタテイメント
●9月25日発売●4.800円
●シューティング
●全年齢推奨

から一言

当シリーズですが、実は若い人にも遊んでもらいたいのですよ。なぜかというと「ゲームの面白さにグラフィックは関係ない」からです。最近のゲームを見慣れている人には古くさい画面かもしれませんが、ぜひやってみてください。攻略本もついています。（飯田）

特徴あるボンバーを使いこなせ！

このゲーム最大の特徴が、ボンバーのシステムだ。金塊を集めるごとにパワーアップしていくほか、投下後はパッド操作で、爆風の方向を自由に動かすことが可能だ。

金塊を集めろ！

ノーマルボンバー

初期状態ではこんな感じ。爆風も2本だが……。

スーパーボンバー

金塊を集めると画面全体を覆う程に。威力も絶大。

爆風を操れ！

投下後にパッドで爆風を操れる。左右に何度も入れれば、硬いボスにも効果てき面！

STAGE 1

敵異星人、機甲師団への奇襲から戦いの火蓋は切って落とされる。地上にうごめく戦車群を破壊するのだ。ボスが撒き散らす薬莢にも当たり判定があるぞ。

BOSS ビッグマグナム

STAGE 2

森の中にある航空基地を抜けると、上空から巨大な輸送機が次々と降下してくる。ボスは滝の中から姿を現し、雲を突き抜けてくる。このシーンは圧巻だぞ。

BOSS スカイガバメント

STAGE 3

敵造船所の上空を突き進む。戦艦や潜水艦、さらには揚陸艦から出現する戦車など、攻撃は激しさを増す一方。面の最後に待つのは想像を絶する巨大要塞だ。

BOSS アイアンホエール

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

発売後のソフトをじっくり攻略するこのコーナー。じっくり骨の髄までたのしんでほしい。

DESIRE デザイア

●イマディオ●発売中●6,800円●CD-ROM 2 枚組●マルチサイトアドベンチャー●１人プレイのみ●18歳以上推奨

「DESIRE」──螺旋（らせん）の虜（とりこ）となった女性たち

「デザイア」には、魅力的な女性キャラクターが多数登場する。ストーリーもクライマックスを迎えた今、その女性たちに隠された素顔があることを明らかにしなければならないだろう。まだプレイしていない人は、購入後の楽しみを損なわないためにも、できればアル編の終了後を目安にこの記事を読まれることをおすすめする。

４人の女性たちのDESIRE＝「欲望／願い」とはいったい何だったのか、また彼女たちにはどんな結末が待っているのだろうか……。

若さと引き換えに手に入れたのは……

女性たちの永遠の憧れ、それはいつまでも若く美しくあること……。もし「若返りの薬」があったとしたら、クリスは真っ先にそれを手に入れようとしただろう。

初日に研究所を訪れたアルを、受付で応対したクリスは、いたって事務的な話しぶりだった。その晩アルが約束の時間にIDカードを取りに行くと、研究所のホールでカイルと濃厚なキスシーンの真っ最中。それを見て立ち去ったアルを部屋まで追いかけて、アルともエッチしてしまうというご活躍ぶりは、今思うと、薬物を使用していたことによる副作用だったのかも……。遺伝子研究の副産物に心を奪われ、自らを実験材料にしてしまった哀れな女性──それがクリスだった。

貞淑で清楚な仮面の裏側に、燃えさかる情愛を秘めていたクリス。何人の男を虜にしてきたのだろう。

クリスティ・シェパード

２日目の夜、カズミとの会話に割り込んできたアルを襲うクリス。この行動は彼女の意志によるものだったのか、それとも誰かが……。謎は深まるばかりだ。

平和主義者の彼女が選んだ道とは……

《デザイア》研究所のスポンサーであるグランチェスタ財団。カズミは財団の会長の孫娘にあたる。純粋さと冷静な分析力を合わせ持った、知的なレディだ。

カズミは、祖父が興した財団が戦争を起こしては兵器を売って儲けるという闇のブローカーに堕していることが許せなかった。老い先短い祖父のため、彼女は遺伝病に冒された身体で、《デザイア》での研究を妨害しようとする。そんな中、カズミはクリスの事件に関わる不審な人物の影をつかむ……が、それをアルに伝えることはできなかった。彼女がつかんだ秘密とはどのようなものだったのか……。

カズミ・M・グランチェスタ

プロポーションの良さは海で日光浴をしていた時に証明済み。財団のお嬢様としての、気品と誇りを最後まで失わなかったのはみごとだった。

アルと打ち解けて自らの秘密を明かした後、別れ際にデートの約束をしてくれる。そんな素直で優しい一面を見せてくれたカズミだったが、何者かによって暗殺されてしまう。彼女の願いは届かなかったのか……

レイコ・クサナギ

ステラ教授の片腕として、財団の使命を帯びて……

レイコは生きていた!? しかし……

ステラ教授の秘書の仕事だけでなく、身のまわりの世話などもしていたレイコ。《デザイア》の研究に直接関わるマコトたちと違って、私生活から教授をバックアップしてきたのだった。

レイコはいわゆるアネゴ肌の性格で、単にアルの接待役をつとめるだけでなく、ギクシャクしているマコトとアルの仲を取りもとうとするなど他人を思いやる気持ちが強い女性だった。

しかしその優しさが仇となってしまう。レイコは、ステラ教授のためというより、どうやらスポンサーである財団のために、《デザイア》内で行われている不正(?)について調査・報告を行っていたらしい。マコト編では彼女の真の目的が明らかに!!

ノースリーブの下は、どうやら素肌らしい。くびれたウエストが男心を…。

パソコン版では、ディスコの"イケイケ風いでたち"だったレイコ。サターン版ではややおとなしい服装にイメージチェンジされている。

いわゆる"モデル立ち"が様になるレイコ。スラリと伸びた足が印象的だ。

あ……おい、あ、あそこに倒れているのは、まさか…。

アルはマコトから「レイコは爆破事件の首謀者で、殺されてしまった」と聞かされていたが……実は生きていた? では研究所で泣きじゃくるマコトのそばに倒れていたのは!?

マルチナ・ステラドビッチ

隠されたメッセージを見逃すな!!

「輪廻の鎖」や「運命に対するこだわり」など、ステラ教授は哲学的とも宗教的とも取れる言いまわしを使うことが多い。そうした彼女のセリフは、実はストーリー上重要な意味を持っている。もし見落としてしまったらRボタンで再確認しよう。

メッセージに秘められた登場人物たちの秘密。それに気づくことができれば、本作のおもしろさは数段アップするぞ。

学者魂と言うよりは、私自身の、運命に対するこだわり、かしら。

表面上、平静を装ってはいるものの、ステラ教授の心中にはあふれる想いがあったに違いない……。

反応装置を使って何をするつもりだったのか…

ティーナを利用しようというのか!?

《デザイア》の最高権力者とも言えるのが、マルチナ・ステラドビッチ教授だ。ゲーム中では名前のマルチナで呼ばれることより、ステラ教授の名で呼ばれることがほとんど。某アニメの謎解きではないが、彼女のファーストネームは"MARLTINA"と綴る。この名前にも何か秘密が隠されているとしたら……。

実は左のページで紹介しているカズミも博士号を持っており、自らの遺伝病を克服するために《デザイア》に似た研究を試みたことがあったらしい。それに対して「反応装置」を完成させようとするステラ教授の原動力とは、亡き夫と娘へのレクイエムなのか、それとも科学者の飽くなき探求心なのだろうか……。その答えはプレイヤー自身の目で確かめてほしい。きっと心に残る感動のエンディングに出会えるはずだ。

ティーナには…それがその子のため、そして私のため…。

こんないたいけな少女を実験材料にしようというのか!? 教授が何を言っても、アルにとっては科学者のエゴイズムにしか聞こえないのだった……。

夫と娘の死を乗り越え、《デザイア》の総監督として研究を成就させようとする彼女。遠くを見つめるようなその瞳には何が映っているのだろう……。

初日に部屋で見つけた家族写真ではロングヘアーだったステラ教授。娘を失ってから、髪を切ったのだと思われる。

次ページからいよいよ「アル編」の最終日に突入

ストーリーはいよいよクライマックスを迎える

SNT社の記者であるアルが《デザイア》を取材するために空港に降り立ってから、4日目の朝を迎えた。まずはアル編のプレイに沿って、これまでに得られた手がかりを整理してみよう。

まず最初に《デザイア》の研究目的は、ズバリ「生体の遺伝子を直接組み替える技術」の完成で、スポンサーであるグランチェスタ財団はそれを「バイオ兵器に応用」しようとしていたらしい。

次に、クリスやカズミの死によって判明しつつあるのが「人体を実験材料」としている部署が《デザイア》内に存在するらしいということ。ティーナが行方不明になったのも関係があるかもしれない。

そして3番目は、どうやら《デザイア》の研究が暗礁に乗り上げているらしいということ。これは3日目、研究所員に退去命令が出ていることからも明らかだ。残された者たちも、4日目の最終便で島を離れなければならない。

以上を確認して、アルに残された最終日＝4日目へ移ろう。アルとマコトを待つ運命やいかに!?

レイコの生死を気にかけつつも、ティーナの声がする研究室に飛び込んでしまったアル。中央のドーム型の装置に侵入してみたところ、そこでは巨大なすりばち状の反応装置が不気味な光と高温を発していた

爆破の容疑は晴れたが……

格納庫の爆破事件の犯人として、またカズミの殺人容疑で、自宅に軟禁されてしまったアル。ところが一夜明けると、状況は一変していた。ステラ教授の秘書であるレイコが今回の事件の首謀者で、すでに死んでしまった、というのだ。釈然としないままティーナ探しを続けるアルだった。その途中、シェリルやカイル、そしてシルビアに出会う。ティーナ探しに奔走する元気なアルの姿を見て、シルビアはうれしそうに仕事に戻っていった。

アルをこっそり逃がそうとしていたシェリルは、アルの無実を知ってうれしそうだ。恋敵？のシルビアのことも気にしているようだけど。

4日目の早朝、シェリルとシルビアに続いて、マコトもアルの部屋にやって来る。

宿舎の門で、ゴリラ男・カイルと会う。大きな荷物を持っているようだったが……。

ティーナの声とレイコの暴走

メディカルセンターに来たところ、ティーナの悲鳴が聞こえた。ひょっとして!? と、センター内に入ってみたが、誰もいない。不思議に思ってあちこち調べてみると、ビニール状の寝袋のようなものの中に、安置されたレイコを見つける。

死に顔を見ているうちに、レイコは突然目を覚まし、研究所へ向けて走り出した。レイコは生きていたのか!? 研究所のホールでは泣きじゃくるマコトと、再び動かなくなったレイコが待っていた。

死んだものが生き返る、そんなあり得ないことが目の前で起こりつつある。これも人体実験によるものなのだろうか……。

忘れはしないティーナの声。最初はセンターかと思ったが、どうやら研究所方面らしい

泣きじゃくるマコトの口から衝撃的な事実が明かされる。しかし今はティーナ救出が先だ！

「デザイア」耳より情報①

イマディオブランド第1弾となる「デザイア」。その発売を記念して「デザイア」にはホログラム仕様のトレーディングカード3枚が同梱されている。右に掲載してあるのがそれで「デザイア」カード全11種類から2枚か、「EVE」カード全13種類から1枚が、ランダムで入っているのだ。

また、現在好評発売中の「EVE」のプレミアムパックでは、特製スリーブの中に「デザイア」カード1枚、「EVE」カード2枚が入っている。どんなカードが入っているかは、買ってみてのお楽しみ。

キラキラ輝く特製トレーディングカード。製品に3枚だけ入っている超プレミアムグッズなのだ。

「EVE」のプレミアムパックでも「デザイア」カードは手に入る。裏面の決めゼリフが泣かせる。

「デザイア」耳より情報②

「EVE」のプレミアムパックについてくる応募券①と「デザイア」についてくる応募券②を2枚1組にしてイマジニアに送ると、シリアルナンバー入りの限定テレフォンカードが、500名にプレゼントされる。

さらに今後は、イマディオブランドタイトルのトレーディングカードが続々ラインナップの予定。最初にリリースされるのは「EVE」「メルティランサー」「マリーのアトリエ」だが、続いて「デザイア」のカードも発売される予定なのだ。ファンは要チェックだ！

「反応装置」のあるドームで何が起きたのか!?

マルチナの裏切り!?

ここまで来て…運命には
逆らえなかったわ。

謎のメッセージ

あなたは恐らく理解できな
いし、理解しようとしない
でしょうね…。

ゲーツ登場

マルチナ、きさま、最後に
なって裏切ったな。

ティーナとの再会

マコトからIDカードを得て、ついに秘密のヴェールに包まれた反応装置室に到達したアル。彼を待っていたのは、かわいいティーナと、けわしい表情をしたステラ教授だった。「ティーナをどうするつもりなのか」と教授に詰め寄るアル。対してステラ教授は「あなたには理解できないことだ」と冷たく言い放つ。しかし、彼女の目に浮かんだ涙をアルは見逃さなかった。いったいなぜ……。突然、２人の時間はそこで打ち切られる。メディカルセンターのゲーツが銃を持って乱入してきたのだ。ゲーツの口から語られるマルチナの裏切り、２人の関係。マルチナは、ティーナは、そしてアルはどうなってしまうのか。衝撃のラストシーンが君を待つ!!

2人はどうなる!?

ストリートファイターコレクション

●カプコン●発売中●5,800円●対戦格闘●2枚組

ZERO2'の乱入者の正体はあのキャミィだった!!

前回紹介した隠しキャラの正体がついに明らかとなった。その正体はスーパーストリートファイターⅡ（以下スパⅡ）からレギュラー入りした女性キャラのキャミィであった。しかし、出現方法は残念ながらまだ公開することはできない。

このキャミィはグラフィック的にX-MEN VS.のキャミィに似ているが、身体が若干大きめでそれに伴ってリーチも若干長いため、その闘い方は春麗のような中距離から通常技の牽制と、リュウ、ケンなどのような跳ばせて落とす戦法が使えそうだが…。未知数であるその実力はキミ自身の目で確かめてほしい。

ストⅡシリーズと同様の必殺技を体得している！

キャノンスパイク

上空を蹴り上げる必殺技。対空能力は抜群で、使うのは主に無敵のある弱威力だ。

スパイラルアロー

突進技。ガードされると反撃を受けやすいが、連続技に組み込めるぞ。

アクセルスピンナックル

回転しながら裏拳を出す。弱なら回転中に飛び道具を抜けられる。

フーリガンコンビネーション

相手の方向へ跳んで、相手の近くでボタンを押すと投げ、押さないと蹴りが出る。

プロフィール

ついに明かされた隠しキャラのキャミィ。スパⅡの設定では、19歳にして英国情報部の特殊工作部隊員であり、3年以前の記憶がないという障害をもった未知なる格闘家である。失われた3年間の記憶に隠された真実とは!?

この技は一体!?

ZERO2'キャミィのオリジナル技で、キャミィが敬礼したあとベガが現れ、サイコクラッシャーを放つ。連続技に組み込むことも可能。

3タイトル共通対人戦の心得

得意な間合いで闘う

得意な間合いとは、持ち技の能力に大きく関係しており、強い技の能力を最大限に引き出せる場所が、それに当てはまる。例えば手足の長いダルシムなら遠距離、破壊力のある投げ技を持つザンギエフなら近距離、といった具合だろう。その間合いを維持して闘う、また、その間合いを確保するまでの行動に、プレイヤーの力量が反映される。得意な間合いを知ることで、おのずと闘い方も見えてくるはずだ。

ガイルは得意な中距離をいかに維持するか、また、投げ技が強烈なザンギエフはどう接近するかが勝負の分かれ目となる。

攻めパターンを作る

得意な間合いでどう闘うか。例えば、中距離戦が得意なリュウなら、出戻りのスキが少ない波動拳で中距離を維持しながら攻め、跳んできた相手を昇龍拳で叩き落とすのが基本となる。さらに、波動拳のあと竜巻旋風脚で相手の跳び込むタイミングを崩しつつ接近して投げ技を狙ったり、足払いから再び波動拳を出すなどの連係をつけ加えるなどしてパターンを構築していく。様々な連係を状況に応じて使い分けていこう。

春麗ならチマチマと足払いで攻め、跳んできた相手に天昇脚。

連続技を使いこなす

得意な間合いで地道に闘うのは基本だが、スキあらば連続技を狙うことも、勝利を得るためには欠かせない要素のひとつだ。オーソドックスな状況を下に挙げるので、連続技を狙うときの参考にしてほしい。

理想はスーパーコンボを含んだ連続技を決めること。

相手の起き上がりに技を重ねる

弱攻撃から必殺技につなげる。投げ技や無敵必殺技による反撃が考えられるが、相手が失敗したときにはこちらの連続技が成立する。

ケンなら立ち弱K→下段弱K→鎌払い蹴り。

相手の起き上がりにジャンプ攻撃

相手の起き上がりにジャンプ攻撃を重ねる。投げ技を狙われない分、地上技を重ねるよりリスクは少ないが、無敵対空技には弱い。

ガード方向を惑わすめくり（裏当て）を狙おう。

ジャンプから下段攻撃

起き上がりなどにジャンプ攻撃を仕掛けるフリをして技を出さずに着地し、下段攻撃を仕掛ける。ガード位置を惑わす有効な戦法だ。

跳び込みは立ちガードという固定観念をつく。

相手の必殺技の空振りに

必殺技は空振りすると大きなスキを残すことになる。目前でそれを確認したら、その状況でもっとも威力のある連続技を叩き込もう。

空振りを見たら必ず何か技を出すこと。

返し技を覚える

相手が得意とする攻めパターンに対して、だまってガードしているだけでは勝機は見えてこない。相手の攻めのリズムを崩すために、ぜひとも返し技を覚えよう。返し技には、特定の技を迎撃するものと相手の連係に割り込むものがある。前者の例なら、E・本田のスーパー頭突きは、立ち弱Pで簡単に止められる、などがある。後者の例なら、ガイルの足払い→ソニックブームという連係にスーパーコンボで割り込んで反撃する、といった具合だ。これらは対人戦では基本的な知識であり、知らないと痛い目を見る場合が多い。今後の記事でその辺りはフォローしていくので見逃すな！

長い足がうざったくて近づけないよー、ってときは立ち強Kを合わせてみよう。攻撃は最大の防御なりってね。

足払いとソニックブームだけでなにもできないよー。ってときは真空波動拳で一蹴。
どんなに強い連係にも弱点は存在するもの。問題はプレイヤーの判断力とテクニックだ。

タイトル別 勝利のポイント

スーパーストリートファイターII

相手の動きをじっくり見て対処しよう

3タイトル中もっともゲームスピードが遅い。このことで生じる対戦時の影響として、うかつにジャンプ攻撃を仕掛けることができないことと安易に飛び道具を出せないことの2つの注意点が挙げられる。相手の動きをよく見て、迅速な判断のもとに攻撃を仕掛けていくことが勝利への道となるだろう。

対空攻撃を出すのが簡単なので地上戦がメインに。

ガードが固い相手には投げ技を果敢に仕掛けよう。

スーパーストリートファイターIIX

スーパーコンボを使いこなそう

3タイトル中もっともゲームスピードが速いので、的確かつ迅速な判断力と操作が必要だ。さらに、スパIIと比べて必殺技も増えているので、戦略性が格段に向上している。いかに相手の攻めパターンのクセを見抜くことできるかが、勝敗を左右するひとつの要因だ。

駆け引きを積み重ね修羅場をくぐってきた数だけ実力もあがる。

ストリートファイターZERO2'

効率よく溜め、効率よく使おう

3タイトル中もっともゲームシステムが複雑化している。そのひとつひとつを使いこなすことが、勝利への最低条件となる。特にスーパーコンボゲージの溜め方とその使い方が問題で、例えばボクシングでいうスタミナ配分のような感じになる。それ以外の駆け引きや闘い方のセオリーは他と同じだ。

相手のペースを崩すにはZEROカウンターを使おう。

空中ガードもあるので、有効に使っていこう。

キャラクター別 対人戦アドバイス

スーパーストリートファイターIIX

リュウ　跳ばせて落とすの第一人者

主力武器はやはり波動拳。遠距離から放つのが基本だが、判定の発生が速いので中距離から出しても効果はある。さらに対空の昇龍拳を加えれば、これだけで強烈な戦術と化す。また、弱の竜巻旋風脚と→+強Pを当てないように出せば移動手段としても使え、一気に間合いを詰められるのでプレッシャーをかけることもできる。真空波動拳はしゃがみ中Kからの連続技や相手の連係の割り込みに使おう。

波動拳は強を使う。跳び込まれる間合いでは昇龍拳の心構えも。

E.本田　怪しい投げを使いこなせ

相手に接近することが最大の課題。鈍い動作を補うために、スーパー百貫落としと百裂張り手(強)を活用する。スーパー頭突きは弱を対空に、強は奇襲に使うといい。まず、できる限り徒歩で接近し、そこから各必殺技で一気に接近する。中距離からは立ちKで牽制し、近距離では大銀杏投げを狙おう。大銀杏はコマンドだけを入力して↙へ入れたままにすると、あとはボタンを押すだけで技が発動するぞ。

大銀杏は先行入力でリバーサルも簡単。この技が彼の主戦力だ。

ブランカ　トリッキーな動きで攻めろ

しゃがみ中Kと↘+強Pのスライディングが主戦力。後者はガードされてもスキがない上に、飛び道具の下をくぐり抜けることもできるぞ。中距離までは徒歩で接近。スライディングを匂わせることでさらに接近することができるので、しゃがみ中Kの射程範囲まで踏み込み、その技でチクチク牽制する。相手のガードが固くなったらしゃがみ中Kキャンセルサプライズフォワードで急接近してつかみ技を狙え。

へんな技だがかなり使える。上中距離戦が彼の得意分野

ガイル　ソニックから始まりソニックに…

攻めの基点はソニックブーム。これと足払いをメインに攻め、跳び込んできた相手をサマーソルトキックで斬る。ソニックを跳び越えてくる相手には、ジャンプ登り強Kや強Pで迎撃するか、地上で対処する場合にはしゃがみ強Pや近距離立ち中Kを使うといい。また、歩いて相手の背後に回って投げるのも有効なので間合いによってそれぞれを使い分けよう。接近したら再び足払いモードを発動し、以下繰り返しだ。

突進系の必殺技を主力に闘う相手には特に有効な飛び道具のバリア

ケン　跳ばせて落とすがヘタになった人

昇龍拳と波動拳がリュウのそれより劣るので頼りにはできない。機動力を生かして接近戦を仕掛けるのが彼の闘い方となる。まず中距離まで徒歩で接近する。そして相手の足元をしゃがみ中Kやしゃがみ強Kで強襲し、ガードされたときは波動拳でフォローしておく。立ち強Kの奇襲も混ぜると効果的だ。相手を転倒させたり、ある程度接近したらジャンプ中Kでめくって連続技か中Kのつかみ技を狙おう。

めくってなんぼの人。ガードされたら躊躇せずに中K投げを狙おう。

チュンリー　待っても攻めても強～いおねいさん

待つ場合は気功拳で牽制し、対空に立ち強Pや強Kを使い、近い場合には背後へ回って投げを狙う。攻める場合は速い足でガンガン接近し、しゃがみ中Kや立ち弱Kで牽制していく。足払いでチクチク攻めていくと相手は跳びたくなるので、頃合いを見て天昇脚の溜めを作って狙ってみよう。千裂脚はコマンドの最後(→)を押し続ければ、その間はボタンでいつでも発動できるようになるので、チャンスがあれば狙おう。

足払いのあと少し前進して再び足払い。これだけでも強烈な戦法だ。

ザンギエフ　接近する楽しみ、吸う楽しみ

スクリューパイルドライバーを決めることがザンギエフの醍醐味。そのためには接近する必要がある。まずは、徒歩とバニシングフラットで中距離まで接近して、足払い各種で刻んでいく。しゃがみ強Kで転倒させるのが目的だが、空振りすると多大なるスキが生じるので、出戻りの速いしゃがみ弱Kに混ぜて乱発し、ヒットを狙う。転倒させたら起き上がり弱攻撃を重ねてスクリューで吸おう。

とにかく足を狙う。リーチの長い立ち中Kも混ぜるといいだろう。

ダルシム　手足を伸ばせばなんとかなる？

長い手足を活用して遠距離を保って闘っていく。しかし、伸ばした手足にも反撃を受けることがあるので、闇雲に伸ばしているだけではだめだ。主に使うのは立ち中、強K、強P、しゃがみP全般となるが、相手の動きを封じるように出し、手足に攻撃を受けないようにタイミングを変えること。ヨガファイヤーとヨガフレイムも混ぜて使うことで効果が期待できる。接近されたら強P投げで間合いを広げよう。

ヨガファイヤーを放って相手の動きを見る。跳んできたら立ち強Kで迎撃だ。

キャミイ　鋭い攻撃でチクチク刺していこう

主戦力はしゃがみ中K、立ち中Kになるが、リーチが長いわけでもなく、機動力を生かして一歩踏み込む必要がある。相手の動きをよく見て一発一発確実にヒットさせていこう。しゃがみ中Kで牽制し、対空には弱のキャノンスパイクを使っていき、それに混ぜて奇襲のフーリガンコンビネーションを狙っていく。一気に攻め立てようとはせず、コツコツとダメージを与えていくのが彼女にとって最良の攻め方となる。

細かく刻んでいこう。連続技はチャンスがあれば狙う程度に。

T・ホーク　ザンギさんと似て非なる者!?

決め手はメキシカンタイフーンになるのでザンギエフと同じ苦痛を味わうと思いきや、使える通常技と必殺技が豊富に揃っているので闘い方の幅は彼よりも広い。対空にトマホークバスターを備え、しゃがみ中K、強Kなどを駆使して接近していく。コンドルダイブがあるので、飛び道具を持った相手に待たれても、不利な状況には陥らないだろう。接近したときはしゃがみ弱Pからメキシカンを決めよう。

跳び込むときは下方向に強いジャンプ弱Pを使うと安心。

フェイロン　スキを見つけて一気に叩き込む

烈火拳がらみの連続技の破壊力が凄じく、常にそれを狙っていくのが彼の闘い方になる。普段はこちらのしゃがみ中Pやしゃがみ強Pが届く間合いまで徒歩で接近していき、その技で牽制していく。そして相手の通常技の空振りのスキをついて烈火拳を叩き込んでいこう。烈火拳がガードされたら2発目で止めること。接近できないときは強の烈空脚を多用するといいだろう。対空攻撃は弱の熾炎脚で。

烈空脚は飛び道具を跳び越すことができるので多用できる。

ディージェイ　全てにおいて恵まれた人

スキのない飛び道具、万能な突進技の数々、豊富な対空技を兼ね揃えた強者。主力武器となるのはガードされてもスキのないしゃがみ強Kのスライディングで、溜めを作りながら移動できるのが最大の利点である。飛び道具を放ったあと溜めを作りながらスライディングで移動し、相手が跳んできたらジャックナイフマキシマムで迎撃。そのまま接近できたらしゃがみの中K、中P、強Pで牽制していこう。

使ってみればわかるが、自由に戦っていけるのが彼の魅力である。

バイソン　豪快に相手を襲うダメージ泥棒

移動速度がべらぼうに速いダッシュグランドストレートが彼の主力武器。相手の攻撃の出始めはもちろん、空振りのスキを強襲したり、連続技に組み込むことが容易にできる。まずはこれで相手に接近し、足払いを潰すしゃがみ中Kで牽制していく。相手の動きを見て再びグランドストレートを狙い、それを嫌がって宙へ逃げる相手を、立ち中Pやバッファローヘッドバッドで射止めよう。

とにかく突進、猛牛のごとくラッシュをかけて相手を畳み込もう。

バルログ　ヒョーバルなんて呼ばないで

通常技のリーチは長いがダルシム同様、その先端にまでやられ判定があるので、無敵必殺技を持っている相手にはあまり爪を出さない方がいい。出戻りの速いしゃがみ弱Pあたりを牽制に使う程度にとどめておこう。彼の真価はフライングバルセロナアタックにある。これを空中制御で相手の背後へ回り、爪の先端を当てるように出していく。空中移動中が弱点なので、相手と離れたところに着地することも大事。

スライディングや投げ技のあとの起き上がりは狙いどころ

サガット　牙を抜かれた虎の武器は爪か!?

タイガーショットの動作は遅いので乱発するのは好ましくない。それでも動きが鈍い相手には有効なので相手や状況に合わせて使い分けるといいだろう。普段は立ちKを主体に、チクチクと攻め、対空にはタイガーアッパーカットを使っていく。接近できないときは、鋭いジャンプ強Kを使って移動するといいだろう。また、中距離からのタイガーニークラッシュも対空と移動を兼ねているので多用できる。

相手によっては有効な武器だが、やはり控えめにした方がいい。

ベガ　悪の帝王は足癖の悪さも帝王

立ち中Kと強Kのリーチが長く、中距離戦での主力武器となる。また、ガードされるとスキだらけのしゃがみ強Kも、技の終わり際を当てるように遠目から出すことで奇襲となる。ジャンプの滞空時間が長いので、跳び込み攻撃のことは忘れること。飛び道具を乱発する相手にはヘッドプレスを多用するといいだろう。必殺技では足払いをかわして攻撃できるダブルニープレスも中距離で多用できるぞ。

長～い足の射程距離を記憶して、空振りしないように出していこう。

ゴウキ　見た目もゴツければ闘い方もゴツい

基本的にはリュウと同じと考えていいが、彼より優れた必殺技があるので、多少の無茶も許される。まず基本はやはり豪波動拳の牽制で跳んできた相手を豪昇龍拳で落とす戦法。攻めるときは斬空波動拳を盾に跳び込むのが手っ取り早く安全である。接近したら足払いで牽制し、相手と離れたら再び飛び道具を放ったり、弱の竜巻旋風脚で接近してから投げか豪昇龍拳などで2択を強要していこう。

破壊力はないが接近するときには欠かせない斬空波動拳。

ストリートファイターZERO2'

リュウ
永遠の主人公・永遠に跳ばせて落とす
シリーズを通してその戦術に変化を来さないのが彼の特徴でもあり、使いやすい理由のひとつ。特殊技として出せる→+中Kの旋風脚を中距離からの奇襲に混ぜる以外は、跳ばせて落とすで安泰だ。相打ちOKの竜巻旋風脚も健在で、やはり中距離戦で活用できる。ポイントは波動拳の使い方だ。

足払いも悪くない旋風脚を活用しよう。

ケン
跳ばせて落とすを思い出した人
波動拳の性能がリュウ並みに良いので跳ばせて落とすも戦法として多用することができる。また、前方転身という移動技(攻撃判定はない)を使うことで、接近戦でトリッキーな動きも可能だ。相手の起き上がりなどにしゃがみ弱Kから前方転身で相手の背後へ回って再び弱攻撃…などが有効だ。

弱技キャンセル前方転身で相手をかき回せ。

ゴウキ
極めし者、飛び道具が弱体化してますが?
斬空波動拳がスパIIXと比べて弱くなっているため、多用はおろか使いどころもあまり無くなってしまった。それでも、竜巻斬空脚ヒット後の空中追い打ちなどは残っているので、スパIIXの強さは無くても、まるで闘えないということではない。足払いと対空攻撃をメインに闘っていこう。

竜巻斬空脚のあとにスーパーコンボを基本に。

ナッシュ
いつの時代も一歩先行く溜めキャラ
ソニックブームと足払いを基本とした戦法は相変わらず健在。ソニックをばらまいて跳んだ相手を対空で落とし、相手の動きが鈍くなったら今度はこちらから攻めていく。ジャンプ中Kでめくることもできるので、連続技を狙った果敢な跳び込み攻撃が有効だ。スーパーコンボは連続技に。

ジャンプ中Kでこんな具合に攻めていく。

チュンリー
若い頃から強いお嬢さん
リーチの長いしゃがみ中Kを軸に機動力を生かして相手を追いつめていくのが常套手段。対空には立ち強Pや天昇脚を使うといい。接近したらしゃがみ中Kをキャンセルして、しゃがみガード不能の旋円蹴を出すなどして、ラッシュをかけていこう。飛び道具も多用することができる。

あまり多用せず、たまに狙うのが効果的だ。

アドン
ZEROシリーズ界の足潰し職人
遠距離から一気に間合いを詰める必殺技があるので、中～遠距離の間合いを保って闘うといい。また、その必殺技は高度があるので飛び道具を越えつつ攻めることもできる。相手に接近したときは、足払いを潰すことができるしゃがみ中Pや、リーチの長い立ち強Kを牽制に使っていこう。

適当にばらまいておくだけでも脅威だ。

ソドム
投げキャラになることもできる
攻めの主力はリーチのある立ち中Kと強K、そして飛び道具の下をくぐり抜けることができるしゃがみ強Kも、中距離戦で多用できる。また、中～遠距離からの奇襲にジゴクスクレイプが役に立つ。投げ技であるブツメツバスターは接近したときの奇襲として使えないこともないが多用は禁物。

こんな低い飛び道具もことごとくくぐり抜ける

ガイ
使える技は限られているが…
リーチの長い立ち中Kや強P、しゃがみ強Kが主戦力となる。必殺技では武神旋風脚を対空に、崩山斗は中距離からの奇襲や連続技に組み込むといいだろう。その他の必殺技は、あまり多用することができない。ジャンプ軌道が緩やかなので前方ジャンプは控えた方がいいだろう。

動いた相手に当たるように[illegible]から出そう。

バーディ
どんな形でもいいから投げればOK
地上ではしゃがみ中Kを主軸に攻めを展開していく。必殺技の使い方としては、ブルヘッドは弱を奇襲に、マーダラーチェーンとバンディットチェーンは弱攻撃をガードさせたあとや、相手の跳び込み攻撃の打点が高いときの返し技に。飛び道具を持つ相手にはブルリベンジャーを狙おう。

接近したら必殺投げを狙いたい。

ローズ
この人も「強い女性」のひとり
遠距離からはソウルスパークで牽制し、対空にはしゃがみ強Pを使う。中距離からはスライディングで一気に間合いを詰めて接近戦を挑む。接近後はしゃがみK全般で牽制したり、相手の足払いを無効化する立ち中Kをキャンセルして弱のソウルスパイラルといった連係で攻めていこう。

飛び道具は相手を見て使うこと。彼には有効。

ベガ
格幅のいい帝王の闘い方とは
相変わらずのジャンプ軌道のため、普通のジャンプは対空攻撃の餌食。対空処理がうまい相手へのジャンプ攻撃は避け、サマーソルトスカルダイバーを主軸に攻め立てよう。立ちKのリーチは長いが、スキが若干大きいので多用はしないこと。ゲージを手早く溜めて特殊技を活用していこう。

こんな感じでガードさせれば反撃は受けない。

サガット
体格は変わっても戦法は変わらず
タイガーショットはスキが大きいので遠距離からの牽制としてたまに使う程度にすること。攻めの基点はしゃがみK全般と立ち中K、そしてタイガークラッシュだ。対空にもなってくれる立ち強Kを中距離で狙いすまして出すことも重要。常に相手の行動を先読みして行動していきたい。

移動と攻撃を兼ねた便利な攻撃。

ダン
勝敗は考えずに自由気ままに
リュウやケンに体格は似ているが、その実力は彼らに遠く及ばない。名ばかりの飛び道具は連続技専用になるので、まずは、相手に接近することが問題となる。接近したらしゃがみ弱攻撃をメインに攻め、一連の連係の終わりに我道拳を出す。ゲージが溜ったらオリジナルコンボを狙おう。

弱攻撃から我道拳が多用できる連続技。

サクラ
リュウに憧れる女子高生の実力は
必殺技はどれも使いどころが難しい。飛び道具は遠距離から放つより、近距離で立ち強Pなどにキャンセルして確実にガードさせるようにしよう。咲桜拳は立ち弱Kヒット時にキャンセルして連続技に、春風脚は先端を当てるように出す。連続技狙いのジャンプ中Kを基点に攻めていこう。

地上ではしゃがみ攻撃で地道に攻めていく。

ロレント
棒を武器にしたズルイ人
必殺技がどれも特殊でトリッキーな攻めを展開できる。しかし、労力の割にはダメージを与えられないことも多いので、慣れないうちはあまり凝らなくてもいい。立ち強Pやしゃがみ弱Pで攻め、対空に立ち中Pを使い、地上戦を展開していこう。スライディングも中距離から活用したい。

出の速いしゃがみ弱Pはなにかと便利。

ダルシム
手足は長いがやられ判定が…
鋭く長い手足もやられ判定が大きく、あまり闇雲に振り回すことはできない。スパIIXでは主戦力でもあったヨガファイアーもスキが大きいため、気軽には使えなくなった。それでもやはり頼るは長い手足になってしまう。相手の行動をじっくり見て遠距離を保ちつつ攻撃を出していこう。

狙いをつけて確実に当たるように出していく。

ザンギエフ
ガンガン跳び込んでいいんです
ジャンプ強Pのリーチが長く、頼れる存在になったため相手に接近することは比較的楽である。接近するときはジャンプ強P、接近してからはジャンプ↓+強Pでめくりを狙っていこう。また、スパIIXのような弱攻撃からスクリューという連係は成り立たないのでジャンプから直接吸おう。

身体が大きい分リーチも長いのだ。

ゲン
一人二役の暗殺屋のおじいちゃん
ゲンには2つの流派が存在するが、喪流を基本に闘っていこう。喪流は弱～中～強攻撃とボタンをタイミング良く押すことで連続技が成立するので、ジャンプ攻撃から狙おう。しかし、闇雲に跳び込んでも対空の餌食なので、立ち中K、しゃがみ強Kを軸にした地上戦から狙い定めていくとよい。

リーチの長いしゃがみ強Kを頼りに闘おう。

キャミィ
待て次号!!
基礎知識編はこれで終わり
次号はさらに深く攻略！次々号キャミィの実力も明らかに!?

ROCKMAN 10th ANNIVERSARY

HELLO!! CAPCOM Vol.37

ニュースではロックマン博覧会第2弾の「特別招待」情報。そしてイラスト&もじ文字コーナー、人気のランキングと充実のvol.37。スタート。

楽しい1日が待ってるぞ ロックマン大大博覧会開催！

今年のゴールデンウィークに開催され大好評だったロックマン博覧会がさらに規模を拡大して開催されるぞ。開催日は11月9日（日）10:00～17:00、場所は東京ドーム・プリズムホール。ロックマンシリーズの新作先取りプレイやゲームミュージックライブなど楽しさ盛りだくさんのイベントだ。当日は誰でも無料で入場できるので友達を誘って遊びに行こう。そしてこの大大博覧会に抽選で3000名様を「特別招待」。応募方法は下を見てね。

今年はロックマンの10周年。ロックマンづくしで楽しい1日を過ごそう。

特典いっぱい　抽選で3000名様を「特別招待」

このロックマン博覧会にハガキで応募して「特別招待」されると、招待者限定のオリジナルグッズプレゼントなど、会場での特典がいっぱい。この機会を見逃すな！●応募要綱●ハガキに住所・氏名・学年（職業）・電話番号を明記して下のあて先まで送ろう。締め切りは10月25日、当日消印有効。当選者には後日、招待状を送る予定。〒530-91　大阪中央郵便局留　ロックマン事務局　TGS係

もじ文字しないで

自分の要望を言いたい放題できちゃう「もじ文字」コーナー。自分の気持ちをどーんとぶつけてみよう。

カプコン様。これからストシリーズのゲームにショーンを出してください。ストⅢも移植してください。あとショーンの制服姿がみたいです……。

（埼玉県／咲坂ショーン狂）

●このトチ狂ったところが逆にイイッす。思いこんだら一直線ってヤツですか？

移植モノはよく音楽がアレンジされている。アーケード版の雰囲気を求めてソフトを買っている俺はそれがイヤなんです。というわけでセイヴァー以降はぜひともオリジナルで出してください。

（奈良県／各駅停車）

●音楽とゲームは切り放せないからね。両方入っていれば誰もが満足？

ゲームショウ行ってきました。それにしても人多すぎ。バイオ2の映像を見るのに2時間だあ!?　ふざけんなと文句たれながら結局並んだオレ様。しかし見るだけじゃなんとも……。早くやりてー!!

（東京都／KAN太）

●いやいやお疲れというか。バイオ2の長蛇の列には泣かされました。でも貴重な映像が見れたので文句はナシ！ ゲームショウレポートは次のページからだよ。

いや～ん

大プッシュの部屋

最近BOF関係のイラストが多し。早くサターンでもRPG出してほしいね。RPG企画への投稿もビシビシ頼むで！

山形県／慶ドリラー
アレックスもショーンもカッコイイの一言。カプコンさん、早いとこ移植を頼みまっせ。

NEW GENERATION

福島県／南斗ボム
無邪気なリリスと憂いのモリガン。やっぱ鎖骨っすか？

富山県／上本メツヲ
花いっぱいで微笑ましいぞ。密かに人気のキャラなの？

Q-BEE VAMPIRE SAVIOR

Jill

熊本県／ヨストモ
色鉛筆のやわらかい雰囲気がイイ感じのジル。

千葉県／ぱんだ山口
独特のポーズとタッチが目を引くね。元祖チュンリーも久々でいいね。

BOFⅢを移植して！

愛知県／ユウ
この！　この表情が良いんです！　部屋に飾っておきたいニーナちゃんベスト3入り決定。

BREATH OF FIRE Ⅲ

愛知県／木葵愛聖
シリーズのニーナちゃんが集合！ どのコも思い出深くて一番は選べないね。

BREATH OF FIRE

カプコン人気キャラクターランキング

女性キャラ強しという予想どおりの展開になってきました。そりゃイラスト特集はムサいよりカワイイキャラがいいよな。

福島県／浮之介
格ゲー美少女（？）キャラの元祖と言えば当然彼女。なんだかんだ言っても、チュンリーを推しちゃう気持ちわかるよね。

CHUN-LI

順位	キャラクター	票数
1	フェリシア	18
2	春麗	14
3	バレッタ	13
4	拳	11
5	さくら	9
5	ドノヴァン	9
7	ロックマン	8
7	パニッシャー	8
9	船水さん	7
10	ダン・レイレイ	5
10	マジックユーザー	5

最近ホントに男性キャラのハガキが少ないのだ。みんなギャルがいいんだな……、と寂しい気持ちの担当にはげましの男性キャラを送ってください。ランキングの集計も終了まであと少し。まだ自分のお気に入りを送っていないという人は、熱い文章、またはイラストをそえて送ってね。

Vol.37 投稿者プレゼント

次号の投稿者プレゼントはヴァンパイアハンターの灰皿。汚すのがもったいない人は小物入れにどうぞ。2名様。

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク株式会社
セガサターンマガジン編集部内「ハロカプ」各コーナー係

ロックマン大大博覧会に関するお問い合わせは、ロックマン事務局、TEL 06-263-1702（平日 12:00～20:00）

東京ゲームショウ9/5取材の巻

幕張メッセで行われた東京ゲームショウ。今回は初日のビジネスデーの模様をレポート。気になるタイトルが続々出展されていたぞ。

常務取締役兼開発本部長
岡本 吉起

開場直後、どのブースもまだ人がまばらな中、やけに行列が目立つカプコンブース……。何事かと思えば「バイオハザード 2 シアター」に群がる人々だったのだ。そして、そこに早くも大物を発見！ いつものようにラフな格好の岡本氏に早速インタビューを敢行したぞ。今回の見所は「バイオハザード 2」に「ブレス オブ ファイアⅢ」にロックマン10周年記念作品の「ロックマンDASH」……全部PSですね、シオシオ…。でもサターンソフトもこれからもどんどん出しますよ。4M RAMカートリッジを使った「X-MEN VS.STREET FIGHTER」はスゴイ出来ですしね。サターンソフトはマニアを納得させる濃いソフトを出していきますから期待してください」

R.P.Dの制服に身を固めたコスプレイヤーさんたちと岡本氏。R.P.Dのロゴが入ったTシャツなどの先行発売もされていたぞ。

ステージではゲーム大会や新作のビデオが次々と流れた。

サターンソフトの一押しは「X-MEN VS.STREET FIGHTER」。驚異的な読み込みの速さに、プレイした誰もが驚いていた。

開発本部 第4制作部
竹中 善則

「ロックマンX4」でおなじみの竹中氏。ショウにもかかわらず、相変わらず開発チームの楽しい裏話を披露してくれたぞ。

竹中：「ブレス オブ ファイアⅢ」が11日に発売されたので買ってください!

編集部：あの……それPS……。

竹中：「ロックマンX4」買ってください。僕の誕生日に発売されたんですよ。そのせいですかね、調子がいいのは（笑）

編集部：…はあ。ところで、オリジナルRPG企画の応募スゴイですよ。

竹中：早く見たいですね。面白い遊びとか考えてほしいな。ブレスの釣りシステムは、チームのみんなが釣りが好きだから入ったんですよ。最近はエアガンですから、何かのゲームに入るかもしれない。

編集部：ブレスチームとX4チームの特徴は?

竹中：たまに飲みに行って激しく暴れるのがX4、毎日のように飲み続けているのがブレスⅢ（笑）。あと、現在制作しているチームはエアガン装備してないとチームに入れません。

編集部：へ？

竹中：いつ撃たれるかわかりませんからね。

編集部：本当に撃つんですか？

竹中：ええ。もちろん一般人（カプコン開発員は別！）には撃ちませんけどね。アルミ缶を撃ち抜くくらい威力があるんですから。

開発本部 第2グループ
稲船 敬二

ミスターロックマンの稲船氏も来場。10周年記念ソフトがサターンにないのは悲しいけど、その辺は？

稲船：今回はPSの「ロックマンDASH」がメインです。これは10周年記念ソフトで、制作に時間がかかってますよ。子供から大人まで楽しめる、アクションとかRPGとかアドベンチャーとかいろんな要素を詰め込んだものにします。そして、今までのロックマンはアニメーションの世界観をゲームにしてきたんですが、DASHではゲーム自体がアニメーションとして楽しめるようにしています。今はPSだけなんですが、今後はサターンを含めて多ハードで展開していけたらと考えています。

編集部：DASHはサターンでは大変なんですか?

稲船：ええ。ポリゴン数が多くて、PSでも限界ギリギリなんです。だからサターンでやるなら世界観だけそのままで物語を変えるとか。そうなると単なる移植ではないから時間がかかってしまいますけどね。実現できるといいですが……。

編集部：サタマガ読者もロックマンファンが増えてきたので、ぜひよろしくお願いします。

稲船：11月9日に行われるロックマン大・大博覧会にはサタマガの読者の方もぜひいらしてほしいですね。

10周年記念作品、3Dフルポリゴンの「ロックマン DASH」。サターン版の登場を切に願う！

こんな方々にもお会いしました

「QUIZなな色DREAMS」の大西プロデューサー。携帯電話とカメラを手に楽しそうでした。

先々代サタマガ担当の竹下プロデューサー。ポーズもちょっと大人っぽくなりました。

どーしたバイシクル中村！ ハロカブ登場以来初のスカート姿に一同驚愕！ でも似合うよ。

同じく珍しいオジーのスーツ姿。あまりに見慣れないため、目の前にいても捜されていた。

先代サタマガ担当・福本名人は相変わらずゲーム大会で大活躍。オジーとは同期の桜

クリエイターズカンファレンスに登場!!

開発本部副本部長兼第一制作部長
船水 紀孝

今回のカプコンブースは「バイオハザード2」「ロックマンDASH」「X-MEN VS.STREET FIGHTER」「ブレスⅢ」と見るものがいっぱい、大変だぁ。他社の商品では個人的に「チョコボの不思議なダンジョン」が欲しいと思った、がしかし、中村光一さんはあまり関わっていないらしい。だめだそりゃ。当日「クリエイターズカンファレンス」というイベントに出たのだが（詳細は8P〜）なかなか楽しかったっす。中村さんも岡田さんも園部さんも皆いい人でした。ホッ（意味ありげ）。園部さんは「あまり売るつもりはなかった」といって3日で100万本も売れるソフトを作ってしまう羨ましい人でした。オレもいってみたいもんだネ。

ポケットファイター

人気キャラ総結集!!

気になる登場キャラは、リュウ、ケン、チュンリー、さくら、ザンギエフ、モリガン、フェリシア、レイレイ、いぶき、タバサの10人。基本ルールは従来の格闘ゲームに準じており、操作は8方向レバーとパンチ、キック、スペシャルの3ボタンで行う。 右で紹介しているシステム以外にも、ガードクラッシュ、ジェム、アイテム攻撃、メガクラッシュ、カウンタークラッシュ、追い打ち&起き上がり攻撃と、沢山の要素が盛り込まれているので、格闘マニアもニンマリの一作なのである。

フラッシュコンボ　モリガン：看護婦コンボ

立ちPで発動！ 体温計！ 点滴！ 車椅子！

モリガンのフラッシュコンボ。技が決まると次々にコスチュームチェンジする。

レベルアップ必殺技　レイレイ 地霊刀(LV3)

出現するジェムを集めると必殺技のレベルがアップ。

マイティコンボ　タバサ ドラゴン・アポカリプス

マイティコンボゲージ1つ消費の強力必殺技。

10人のデフォルメキャラが大暴れ!

カプコンが世に放った人気格闘ゲームの中から選りすぐりの10人が闘う異色作。しかも、そのキャラ達はかわゆくデフォルメされ装いも新たに登場だ。戦闘システムも多彩なので、小さいからといって侮ることはできないぞ。

ようこそ 格ゲー天国へ! カプコン新作情報

筆者が勝手につけてしまった「格ゲー天国」のタイトル。その言葉通り、これから紹介するアーケードの新作全てが格闘ゲームなのである。数々の格ゲーを手掛けてきたカプコンが、またもやビッグタイトルを完成させてしまったのだ。

STREET FIGHTER III 2nd IMPACT GIANT ATTACK

早くも続編登場!!

斬新なシステムで人気を博したあのストリートIIIの続編が早くも登場。この続編の特徴としては、新キャラ2人の追加、弱～強の上をいくEXレベルの必殺技の追加、特殊な効能のあるパーソナルアクションの追加、などが挙げられる。その他にも、CP-SYSTEM IIIの機能を生かした演出面の向上も見逃せない。

NEW 鉄血の大巨人 ヒューゴー

NEW 反逆の使徒 ユリアン

私立ジャスティス学園

本格3D格闘!

私立ジャスティス学園は2Dで培ったノウハウの全てを注ぎ込んだ渾身の一作。戦闘システムも従来のカプコン産の格ゲーと似ているので、違和感なくプレイできることは間違いなし。その出来栄えはゲーセンで確認してほしい!

斬新なゲームシステム

このゲームの特徴は、メインキャラとサポートキャラを選択して闘えること。操作は8方向レバーと弱と強のパンチとキックの4ボタン。3Dの空間を生かした軸移動なども可能で、熱血コンボ、完全燃焼アタック、根性カウンターなど、様々な攻撃手段も用意されている。

友情炸裂！オレとオマエで「ツープラトン攻撃」

根性ゲージを2つ消費して行う必殺攻撃。それぞれのキャラによって異なるツープラトン攻撃が2種類ずつ用意されている。

青春かけたヘビーな一撃「完全燃焼アタック」

青春ゲージを1つ消費する大技。ストリートファイターシリーズでいうスーパーコンボと同じで、コマンドはキャラによって異なる。

ファルコムクラシックスの発売が待ち遠しくなるマガジン

Monthly
Falcom Magazine
月刊ファルコムマガジン

SOFT BANK

MAGAZINE FOR NIHON FALCOM FAN

1997 10/3・10 Vol.4

あの人に聞く 第4回 谷山浩子さん（歌手）

ファルコムクラシックス おまけディスク大公開！

発売日決定！「ファルコムクラシックス」

もしもファルコムクラシックス2があったら…中間発表！ほか

ファルコムクラシックス
Falcom Classics

©1997 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD.
©1997 NIHON FALCOM Co.

●日本ビクター／日本ファルコム
●（通常版）5,800円／
（初回限定2枚組）6,800円
●11月6日発売予定
●アクションRPG
●全年齢推奨
●1人プレイのみ

初回限定版のみCD2枚組になることがアナウンスされているが、中身がどのようなものかがついにわかった！　今回はそれを中心に紹介していこう。

ついに判明!!　2枚目のディスクはこれだ!!

1 30分に及ぶCDドラマ

アドル役の森久保祥太郎氏。代表作には「爆走兄弟レッツ＆ゴー」のミニ四ファイターなどがある。

レア役の中川亜紀子さん。代表作に「金田一少年の事件簿」のヒロイン、美雪などがある。

このCDドラマは、初回限定特典CDのためだけに作られたもの。まったくのオリジナルで、この機会を逃すと二度と聴けないのだ。約30分に及ぶイースのシナリオにそった声優の熱演を聞くことができる。キャスティングには、アドル役に森久保祥太郎氏、レア役に中川亜紀子さん、フィーナ役に飯塚雅弓さんと、豪華声優陣を起用している。シナリオも感動ものだ！

2 声優ムービー

CDドラマ収録時の映像やインタビューなどを収録。ソフトMPEGで保存されているので、ツインオペレーターがあればさらに綺麗！

CDドラマの収録風景や声優のコメントを見られる。ファンなら必見。

これでさらにキレイ！

これからムービーカードを買うなら、日本ビクターから発売中のツインオペレーター「RG-VC3」がオススメ。ビデオも顔負けの美しい映像が、キミのサターンで見られるぞ。

ツインオペレーター「RG-VC3」定価18,000円
従来型に比べ、低価格、操作性の向上、PAL方式も再生などの機能を実現した、新型ツインオペレーターだ。

3 特別画像データ

イースのゲームに使われた原画やグッズ用原画など、美しく見応えのある画像が20枚以上収録されている。中にはすでに販売を終えてしまったグッズも多数あり、この特典CDでしか見られないものも。ファルコムファンには必須のアイテムとなること間違いなし。

他にも特典が盛りだくさん！

その他にも、ソフトに同梱されているユーザーアンケートハガキを返送すると、抽選で500人に女神フィーナのフィギュアが、1000人に女神の特製テレカが当たるなど、特典がたくさんあるのだ。

上が予約特典ポスター、右は限定テレカ、その隣が絶版となったフィギュアだ。

待ちに待った発売日が決定！

今まで"11月発売予定"としか書いていなかった「ファルコムクラシックス」だが、ついに発売日が11月6日（木）に決定した。今からお店に行ってさっそく予約しよう！　発売日当日に買えれば初回限定特典CDもついてくるので、ついでにツインオペレーターも一緒に購入してしまえば、綺麗なムービーで見ることができるのだ。

発売まであと一月半。今予約すれば初回特典CDが手に入るかも？

どうしても早い情報がほしい人に……

"週刊誌よりも早い情報を！"というせっかちなあなたは、ファルコムが開設しているインターネット上のホームページを見にいくといいかも。予想外の情報がゲットできるかもしれない。アドレスはhttp://www.falcom.com。そして、発売元のビクターのアドレスがhttp://www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.htmlだ。これで最速情報をゲット！

これがファルコムのホームページ。アクセスできる人は見にいこう。

"クラシックス"で強化されたビジュアルをチェック！

「ファルコムクラシックス」には、全ソフトにオリジナルモードとサターンモードがついている。その中でも見た目の違いが最も顕著なのが「イース」。サターンモードでは、主要人物との会話時にオリジナルモードにはない顔グラフィックが表示される。PCエンジン版を思い起こしてもらえればわかりやすい。

また、パソコン版にはなかったオープニングも追加された。当時夢中になってプレイしていたユーザーならば、これを見てもう一度プレイしたくなるだろう。

パソコン版にはなかったオープニングが新しく追加されている。一度は見ることをお勧めしたい。

百余冊の冒険書を残した冒険家『アドル＝クリスティン』

ここでは、アドルがエステリアに来た経緯が語られる。奥に見えるのがダームの塔。

「失われた古代王国」の物語が今、始まる…

ザナドゥでは……

「ザナドゥ」にも、パソコン版にはなかったオープニングが追加されている。雰囲気も良くできており、従来のイメージを壊さないものに仕上がっている。

主人公が冒険に出るようになったいきさつが語られている。

もしも ファルコムクラシックス2があったら…中間発表！

1位 ソーサリアン

オリジナルは1987年に発売。15本のシナリオが最初から付属していた。その後追加シナリオも発売され、後にはメガドライブにも移植されている。今回は110票を集めての移植希望ソフト第1位になった。

今回トップのソーサリアン。しかし2位との得票数は僅差だ。1位を守れるか？

2位 イースII

オリジナルは1988年に発売された。言わずと知れたイースの続編。エステリアを舞台にしたシナリオの完結編となった。残念ながらソーサリアンに1歩及ばず、90票止まり。それでも堂々の2位。

今作にIが入っていることから、次があれば収録される可能性大のタイトルだ。

3位 英雄伝説III ～白き魔女～

ドラゴンスレイヤー英雄伝説シリーズ3作目となる作品。ドラクエタイプのRPGで、初心者でも簡単に先に進める親切設計。オールドゲームを振り切って、見事に3位に入った。ちなみに、得票数は80票だった。

ノミネート作品の中ではかなり新しい部類に入るタイトル。今後も票が伸びるか。

引き続き募集中！

まだまだ「もしもファルコムクラシックス2があるならば、移植してほしい作品」を大募集中！　ここでたくさんの投票が集まれば、その作品が"2"発売時に収録されるかも。

応募時にはノミネートナンバーだけを書いてくれればOKだが、そのソフトに対する思い入れなども書いてもらえれば、収録の可能性がアップするかもしれない!?　投票求む！

タイトル	ノミネートNo.	タイトル	ノミネートNo.
アステカ	1	ダイナソア	10
ザナドゥシナリオ2	2	ロードモナーク	11
ロマンシア(ドラスレJr.)	3	ブランディッシュ	12
太陽の神殿（アステカ2）	4	アドバンスドロードモナーク	13
ソーサリアン	5	ぽっぷるメイル	14
イースII	6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説2	15
スタートレーダー	7	ブランディッシュ2	16
Wanderers From Ys	8	ブランディッシュ3	17
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	9	英雄伝説3　白き魔女	18

あて先　〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　5F
ソフトバンク　セガサターンマガジン編集部「ファルマガ」投票係

あの人に聞く 第4回

谷山浩子さん（歌手）

もう1度挑戦します。今度はサターンで。

──谷山さんは、雑誌のコラムやラジオなどでよくゲームのお話をされてますが、今回の「ファルコムクラシックス」に収録されているゲームというのは、当時おやりになったことはありますか？

谷山　もちろんタイトルは全部覚えていますし、当時すごく人気があったのもよく記憶してます。ただ私ね、何によらずアクションゲームが苦手なんですよ。反射神経が鈍いのかな（笑）。

──するとプレイしたことはないんですか？

谷山　いえいえ。「ザナドゥ」も「イース」も買ったことは買ったんです。それで最初の方はやってると思うんですけど、本当にアクションってダメなんですよ。だからボスキャラとかであきらめちゃって。最近はそうでもなくなりましたけど、当時は話題になったゲームはとりあえず買ってました。アクションなんか買ってきてもできないってわかってるのにね（笑）。でももう1回やってみます、今度はサターンで。当時より少しは腕が上がってると思うし……気のせいかもしれないけど（笑）。

──そうですか。それはもうぜひ。きっと大丈夫ですよ。今度のゲームには、わりと解きやすいモードが用意されていますから。

谷山　それは嬉しいですね。どんな風に簡単になるんですか？

──例えばヘルプコマンドで、どんな場所からも1面の教会前に戻れたりなど、初心者をサポートしたりするんです。

谷山　それは助かりますね。でも昔に比べて、みんな楽したくなってるんですね。結構昔のゲームには、冗談にならないほど難しいのがありましたものね（笑）。

──この他のファルコムのゲームはどうですか？

谷山　昔ある雑誌で「ソーサリアン」というゲームのシナリオコンテストがあって、私はそれの審査員をしたんです。それもあってこれは結構遊びましたね。このゲームはわりと短いシナリオがたくさん入ってるんですよ。だから飽きっぽい人でもフィットするんじゃないかな。もしもう1度「ソーサリアン」が出るなら、当時のものと、新しく作り直したものをやってみたいですね（注）。面白いと思うんですよ。いろんな世界が展開して。

──コラムではアドベンチャーの話をよくされてましたよね？

谷山　雑誌でアドベンチャークイーンなんて言われてました（笑）。今思うと、よくそんな暇がありましたよね。ヒントブックなしで解いたりとかよくしてました。ファルコムさんの「アステカ」も解いてるはずです。私ね、アドベンチ

RPGは自分がゲームに参加できるのがいいんです

ャーゲームを初めて見た時"絵本"みたいだなって思ってたんですよ。綺麗な色が付いていて、お城が出てきたり王様が出てきたりして。絵本みたいなんだけれども、絵本と違って、順番にめくる代わりに言葉を入力することで変わっていくっていう。今では当り前だけれども、その当時そういうものがなくて、新しい形の絵本だって思ってすごく感動したんですよ。こういうふうに絵本というものが変わっていったら、子供の世界が広がっていくなって思いました。

――ゲームという捉え方ではないようですね。

谷山　そうですね、画期的な絵本という感じです。それでFM-77を買って、ファンタジー系のアドベンチャーゲームをずっとやってたんです。その後RPGをやるようになって、小説でも絵本でも映画でもない、物語や世界があるんだけれども、そこにプレイヤーが参加していくっていうことで味わえるエンターテインメントがあることを知ってしまったんですね。やっぱり自分が参加すると、その世界への染み込み方が、格段に深いじゃないですか。映画もTVも見るだけですから。自分が歩いていく、こっちを見ると画面もこっちに変わるっていうようなことが体験できることのすごみってありますよね。実際に画面のグラフィックがすごいとか、そういうことはあんまり大きなことじゃないような気がするんです。極端な話、最初の頃のゲームは、黒画面に白の線だけだったりしましたよね。でもあそこにはものすごい世界があって、毎日やってると夢にまで出てくる。それまでそういうものってなくって、コンピュータが可能にしたんだなと思います。でもね、私がコンピューターゲームにのめり込んでるって言うと、コンピュータと縁のないファンの人だと、すごくイメージが違うってよく言われちゃうんですよ(笑)。

――谷山さんの歌だけ聴いてると、意外と思う人がいるかもしれない。

谷山　コンピュータを使ったことがない人だとそう思っちゃうのかもしれませんね。でも実は全然そんなことはなくて、ハードはもちろんですけど、ソフトを作る人は確かにデジタルなものを相手にしています。でもそれをプレイする人間にとっては関係ないんですよね。まだね、コンピュータゲームって「あっ、コンピュータゲームね」っていう目で見られてるとこがありますよね。アニメはだいぶ認知度とかステータス上がってきましたけど、コンピュータゲームはまだまだ安く見られてます。これはすごいものだなって思うだけに残念です。

――新しいユーザーは、なかなか黎明期のゲームをする機会がありません。そういう意味でこういうクラシックスものは、意義があるんじゃないでしょうか？

谷山　そうですね。ただ、もし技術的に進歩してしまったものだけをやり慣れていると、昔のゲームがどういうふうに受け入れられていくのかは、ちょっとわからない。確かに昔のゲームって面倒なところは結構あるんですよ。だからユーザー泣かせの部分だけ排除して出すんだったらいいと思う。変にアレンジは加えずに、レトロなままで、システムから理不尽なところをなくしていって。

――ボスに勝てないとか？

谷山　ボスに勝てないのは私のせいですけど(笑)。

（９月３日　東京・目黒にて収録）

プロフィール

８月29日東京生まれ。'72年にアルバム「静かでいいな～谷山浩子15の世界」を発表。ファンタジックな世界を歌い上げ、これまでに25枚のアルバムをリリース、「お早うございますの帽子屋さん」「カントリーガール」「風になれ～みどりのために～」など多数のヒット曲を持つ。'87年にスタートした「101人コンサート」は、９月21日のオーチャードホールで300回を達成。最近では、笠原弘子や岩男潤子らにも楽曲を提供している他、童話や小説の執筆、ホームページ（http://hiroko.campusnet.or.jp/）の開設など、活動範囲は広がり続けている。

NEW ALBUM!
「Memories」谷山浩子
ベストアルバム2枚組、ポニーキャニオン

31曲を厳選し、ライブテイクを中心に収録した25周年の記念アルバム。3670円(税別)

※谷山浩子　大101人コンサート(９月21日18：00～／渋谷・Bunkamuraオーチャードホール)についてのお問い合わせは☎03-3470-9999(FLIP SIDE)まで。

伝説のRPG3タイトルがサターンで甦る！

ドラゴンスレイヤー　'84.11発売

キーワードは「自由」
ドラゴンの首を取るという目的はあるけれどその道筋、楽しみ方はプレイヤーに完全にゆだねられている
モンスターと戦うことも、魔法でブロック崩しをするのも正しいこのゲームの楽しみ方 ストーリーだけがRPGの面白さではない

ザナドゥ　'85.10発売

パソコンゲームとしては驚異的といえる40万本のセールスを記録。正義に反する行為を取るとレベルが上がらなくなる、レベルによる物価の概念の導入など野心的な試みも多数あり、まさに金字塔と呼ぶにふさわしいソフト

イース　'87.6発売

剣づかいの感じられるキャラクター、起伏に富んだストーリー、そして初めてゲームをする人でもエンディングまでたどり着けるバランス
しかしそんなことよりも、冒険しているという確かな実感 それが一番のイースの魅力である

（注）ソーサリアンのリメイクとしてはWindows'95版「ソーサリアンForever」が発売されています。

朋美ちゃん人気急上昇！ 月イチ連載でもハートは熱い！

リフ♥ラブ倶楽部

発行 めぐちゃん＆もとちゃん リフ♥ラブシスターズ

キャンパスレポート

サタマガオンリー！

こばやしひよこ先生描き下ろしの新連載！「ぴよこくらぶ」

キャラデザインを手がけたこばやしひよこ先生が、サタマガでリフ♡ラブキャラの魅力をめいっぱい披露してくれます。こばやし先生へのファンレターも待ってるからねー。

クリスマスまであと96日！

リフ♡ラブシスターズ恋愛クリニック

Q 私は20歳の女子大生です。私はギャルゲーが大好きで、ゲームで女の子がなびいたり、脱いだりするのを見るとすごくドキドキします。しかも最近、男の人に興味もてないんですが、これってヤバいんでしょうか……？（静岡県・水原瑠璃子）

A きっと身近にマトモな男がいないんでしょう。だったら別にあせって彼氏つくることもないし、いいんじゃないでしょうか？ 女の子だって、ギャルゲーをやってると妙な征服感があるというか……美しいものは美しいというか……ゴックン。

恋をするにはおカネも必要 バイトで稼いでついでに…
リフ♥ラブにみるおいしいバイトの選び方

女の子とデートするときはおごってあげるのが鉄則！ リフ♡ラブでもそのためにバイトをしてお金を稼がなきゃいけないんだけど、そのバイト先にもいろいろと恋のお誘いが転がってたりするワケで……。今回はそんなおいしいバイト先をピックアップ。でも、あんまりつまみぐいしちゃダメよ！

ゼニやゼニや！
デートの時、所持金がなくてワリカンなんてことになったら好感度ダウン！ やっぱり男は甲斐性!?

家庭教師（女子高生）
家庭教師といったら、女子高生とお部屋で2人っきりのプライベートレッスン……と思いきや、ちょっぴりおませな尚子ちゃんに、押されっぱなしでタジタジな主人公クン。好奇心のかたまりなお年頃なのね。もちろんルーズソックスを愛用してまーす。

華色尚子 Naoko Kashiki

ガードマン
彼女は高宮祥子の父が社長である一流企業のOLさん。そこで夜、警備のバイトをすると、いろいろとお話しできてしまう（彼女とは、この他にも出会うチャンスがあるけどね）。しっかり社会人してる彼女には、まだまだコドモに見えるのか、たまにからかわれてしまうけど、そこがまたよかったりして（不毛）。

七瀬ちづる Chizuru Nanase

コンビニエンスストア
チャキチャキ姉御肌の美紀さんはいわゆるフリーター。自分の思うままに生きるヒトなのね。立ち読み客にはキビシイけれど、恋をするとたんにかわいいヒトになって……。

久志原美紀 Miki Kushihara

ビデオレンタルショップ
メガネのみつきさんも年上の女性で広いおでこが知的なカンジ。でも、こういうかわいいお姉さんがレジにいると借りにくいビデオもあるよね…。それなのに泰蔵はへっちゃらなのね。

端間みつき Mitsuki Hatama

ホストクラブ
甘く危険な香りのする夜のバイト、それがホストクラブ。常連のマダム、美里さんの誘惑に負けそう！ もちろんバイト料もピカイチなのだ。

伊達美里 Misato Date

家庭教師（小学生）
なんだ小学生……と思ったら、こんなキレイなお姉さんが。家庭環境が複雑らしく、弟は反抗ぎみ。心の支えになりたい。でもなんでハダカなの!?

森田留美 Rumi Morita

ちなみに朋美ちゃん&蘭ちゃんは？

お花屋さん
店名も「花の妖精」。まさにイメージぴったりのバイト先。でも指先は切り傷だらけで大変……？
Tomomi

喫茶店のウエイトレス
いつもいりびたってしまうのは蘭ちゃんがいるから？ マスターのなおさんもダンディ。
Ran

ぼくのわたしのリフ♡ラブ体験 バイト編募集
働く時の姿ってステキ♡ いろんなヒトと出会えるバイト先でゲットした恋のお話ありませんか？ 失敗談もあったら聞かせて。

リフ♡ラブ♡レターズ♡♡♡

Q.『リフレイン ラブ』って、どういう意味ですか？
A. 恋 くり返し
■三重県・好名

♥い、いきなり核心をついた質問が。えーっと、左のおハガキには、リバーヒルソフトの池本さん、ご回答お願いしま～す（英文科を卒業したからといって、英語ができるとはかぎらない）。

「タイトルの『リフレイン』は繰り返すという意味。寄せては返す波のような乙女心の揺れを表現してます。また、ゲーム自体も繰り返して遊べるので『リフレイン』としてます（リフレインしてほしい）。『ラブ』は、今まで、ゲームタイトルに付けたソフトはないので、あえて使用することにしました（ラブを使って発表したのはリフラブが最初）。タイトルの音の響き、文字の並びもソフトで優しいイメージを大切にしてつけましたね」

（制作プロデューサー・池本）

♡恋愛とゲームは癖になるのよね。
♥フラれ癖だったりして……（乾笑）

●初めてハガキ出します。リフラブがサターンに移植されるのはすごく嬉しいことだと思います。ボクは、祥子嬢に一目惚れしてしまいました。あと2年もすればボクも大学生（予定）なので、リフラブのような生活を送れたらなと思う今日この頃です。こばやし先生、お体に気をつけて無理をなさらず、頑張ってください。

（神奈川県・岡部知行・17歳）

♡大学はとても楽しいトコロよ。
♥単位なければなお良いトコロ。

■東京・伊室真名・19歳
蘭ちゃんの瞳がランランと輝いて……。100万ドルの微笑をサタマガじめ。

図書券3千円をもれなく進呈！
ハガキが採用された方には、どーんと3千円分の図書券をプレゼント。各コーナーへのおハガキ、イラスト、キャラのラブコールなど気軽に送ってね。もちろんリフレイン大歓迎!!

リフ♡ラブ倶楽部おたよりのあて先は
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターン
マガジン編集部「リフ♡ラブ倶楽部」係

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介!

Vol.3

アーケードエクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル「コットン2」(サクセス)

コットンとアプリが繰り広げる 脳味噌爆烈!スチャラカアクションシューティング!

●サクセス●10月稼働予定
●シューティング
●2人同時プレイ可能
●ST-V基板

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON2

今回紹介する新作は、横スクロール型のシューティングの「コットン2」だ。華やかな雰囲気は6年前に登場した前作と同じだが、ゲーム内容はより濃いものに仕上がっているぞ。

STORY

妖精の国フィラメントのはるか南にあるパンプキン王国では、魔力を秘めた国宝「水ウィロー」によって人々は平和に暮らしていました。そんなある日のこと、王室一のおてんば娘「アプリ」は、「水ウィロー」の持つ魔力によって自分の望みをかなえるべく、夜中にこっそりとそれをお城から持ち出しました。

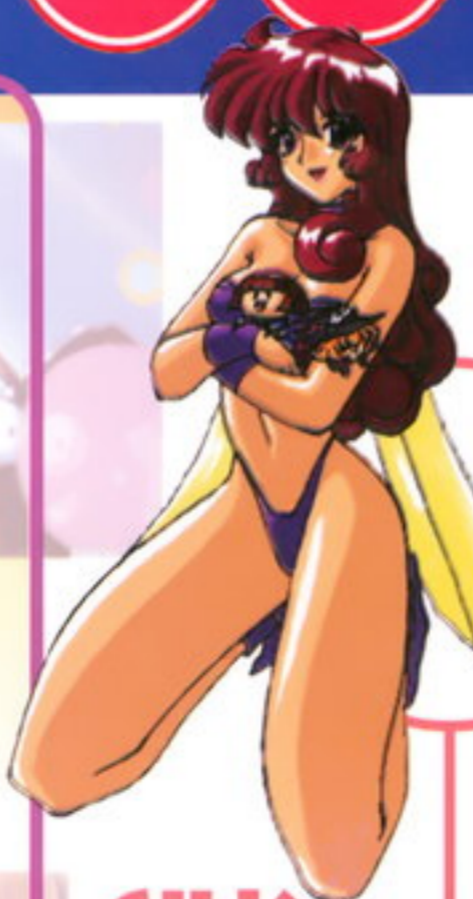
ところが、突然起こったつむじ風によって、アプリは「水ウィロー」とともに、街外れの森まで吹き飛ばされてしまいました。しかも、アプリが気がつくと手元から「水ウィロー」がなくなっているではありませんか! さあ、大変! アプリは慌てて「水ウィロー」を探し始めました。と、その時……。

登場人物紹介

COTTON

本名 ナタ・デ・コットン。年齢不詳の魔法使い(精神年齢5歳)。ウィローが大好きでそのためなら正義も悪も関係なし。食い意地のはったワガママな女の子。

APPLI&NEEDLE

本名 アプリ・ケ・パンプキン。パンプキン王国の第3王女であり、13歳にしながら王室一の魔法使いでもある。その小さな胸に何やら密かな野望を持っているらしい……。代々王家に仕える精霊のニードル。49代目である彼はアプリの帽子に取り憑くことで、アプリのお目付け役を果たしている。

SILK

妖精の国フィラメントの妖精。毎度コットンに振り回され、気苦労が堪えない、かわいそーな18歳の乙女。性格はいたってまじめ。

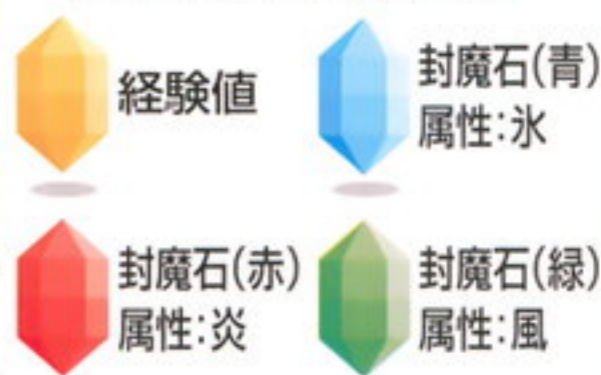
新要素満載で爽快感バツグン！

「コットン２」のゲームシステムを説明しよう。操作は、８方向レバーによる自機の移動と、ショット、キャッチ、魔法、の３つの攻撃ボタンで構成されている。自機はライフ制で、回復させることも可能だ。ステージ構成は面クリアタイプの全６ステージで、基本的には横スクロールなのだが、中には縦、斜め、高速スクロールする場所もあり、各ステージには中ボスと大ボスが存在する。ステージ構成は前作と似ているが、攻撃システムは大幅に改良されており、そこに続編である「コットン２」の最大の魅力が隠されている。ちょっぴり複雑な仕様だが、慣れると病みつきになる爽快感を得られるのだ。

ショット

基本の攻撃手段であるショットは前作同様、経験値を溜めることでパワーアップしていく。経験値は敵を破壊すると出現する、黄色いクリスタルから得られる。また、クリスタルはショットを撃ち込むことで右のような種類にも変化し、それを取得することでショットや魔法の属性を変えることもできる。

クリスタル

- 経験値
- 封魔石(青) 属性:氷
- 封魔石(赤) 属性:炎
- 封魔石(緑) 属性:風

黄色いクリスタルでショットをパワーアップしていこう。ちなみにショットボタンを押し続けると高速移動が可能だ。

コマンドショット

「コットン２」の最大の魅力がこのコマンドショットから始まる一連の攻撃システムにある。まず、コマンドショットとは、レバーを特定の方向に順序良く入力したあとにショットボタンを押すことで出せる特殊な攻撃で、感覚的には格闘ゲームの必殺技の入力に似ている。コマンドショットには右のような種類が存在するぞ。

- ●トルネードショット　前方に対して強力なショット
- ●サイドショット(上)　広範囲に攻撃できるショット
- ●ワイドショット　上方向に対して強力なショット
- ●サイドショット(下)　下方向に対して強力なショット

格ゲーが得意な人ならおなじみだよね。

封印

コマンドショットには敵を封印する効果がある。封印した敵は丸く固まり、キャッチボタンで捕まえ持ち運ぶことも可能。封印した敵をさらに……。

持ち運べば盾にもなる（敵の弾には×）。

連爆/チェーンアタック

封印された敵は周りの敵を巻き込んで爆破していく特性があり、それを連爆とよぶ。連爆の利点は敵を一掃することはもちろん、連爆が途切れると連爆数に応じた泡ウィロー（経験値取得）が出現する。

「コットン２」攻略のカギの１つとなるのがこの連爆。

追い打ち/回復

封印した敵にショットを撃ち込むこともできる。連続的に撃ち込むと、その数が"?HIT"と画面上に表示される。これはライフを回復する泡ウィローを作る行為で、撃ち込んだぶん多く回復できる。

50HITくらいでライフの1/4を回復できる。

ステージ構成

STAGE1 わたぼうしの丘
中ボス ワンワン ドラゴン
大ボス オノコンボ

STAGE2 天空の古城
中ボス パンプキング
大ボス ビオラMkⅡ

STAGE3 さんごの海
中ボス チョッキン ロブスター
大ボス ヘル・オクトパス

STAGE4 とまどいの洞窟
中ボス ホネホネ ドラゴン
大ボス ニクタマ ドラゴンW

STAGE5 あやかしの沼
中ボス ジョー・門之助
大ボス マグマ入道

STAGE6 なぞの礼拝堂
中ボス STAGE1～5までの中ボス全員
大ボス ブンブンナイト

様々なテクニックを駆使して６ステージを乗り切れ！

「コットン2」のシステムを簡単に説明してきたが、他にも細かいテクニックが存在する。例えば封印。これはショットの属性によって、封印した敵のかたまりの動きが異なる。炎の属性で封印した場合、かたまりは上へ、氷ならば下へそれぞれ移動するといった感じ。つまり、炎なら画面下から、氷ならば画面上から、それぞれ敵を封印した方が連爆を誘発しやすいということになる。このような深い戦略性がこのゲームの特徴なのである。

見た目はかわいくても内容はけっこうシビア。

コットンとアプリのハチャメチャ大冒険の結末はいったい!?

サクセスより

無事にST-V版の開発も終わり、現在スタッフはサターン版のアップに向けて幕進中！！　しかーしその進路に立ちはだかる強敵が現われた！　その名はV○3！　世間では下火のようだがなんのなんの、社内では夜な夜なHOTな対戦が繰り広げられているぜ！　てなわけでST-V版が出たら、基盤買ってね。じゃなかった100円入れてね。（サクセス・デザイナー）

It's Powerful!

AM3研の新作ゾクゾク登場!

セガAM3研 Rush!!

まさにAM3研ラッシュという感じの今日この頃。第一報は、あの「デカスリート」の続編「ウィンターヒート」。そして「ル・マン24」のスプリントモード&新コースも紹介!

SEGA AM R&D DEPT. #3

今度は冬季競技が8種目! あの人気スポーツゲームが甦る!

Winter Heat SEGA SPORTS

●セガ●今秋稼働予定●スポーツゲーム●ST-V基板

冬はコイツで熱くなれ!

アーケード版はおろか、サターンに移植されてますますその人気に拍車がかかったスポーツゲーム「デカスリート」。その「デカ」が、今度は長野オリンピックをターゲットにし、競技種目を冬季競技にリニューアルした続編、その名も「ウィンターヒート」がいよいよ登場する。

競技種目は右にある8種目。前作にあったパワフルな陸上競技とは異なり、冬季競技の持つスピード感を前面に押し出した爽快なゲームに仕上がっている。また、開発にあたっては各種競技種目を徹底取材し、その競技の持つスピード感、迫力を前作以上のリアルなモーションで再現しているというからコイツは期待せずにはいられないぞ。

上はウインタースポーツの華「スキージャンプ」。右は「ショートトラックスケート」。五輪正式種目だ。

そのスピード感はほかでは味わえないほどの「ボブスレー」。連射力が命か?

こちらもスピード感満点の「ダウンヒル」。操作は簡単そうだが。

さらに「スピードスケート」と、スピードを競う競技が多いのが特徴といえるだろう。

競技はこの8種類

- Speed-Ski （スピードスキー）
- Ski-Jump （スキージャンプ）
- Down hill （ダウンヒル）
- Short track Speed-Skate （ショートトラックスケート）
- Slalom （スロローム）
- Bobsleigh （ボブスレー）
- Speed-Skate （スピードスケート）
- Cross-Country-Ski （クロスカントリー）

冬季競技でコイツらが暴れ回る!

今度のキャラは新キャラ2体を含めた8人!

個性的なキャラクターが人気だった前作「デカスリート」だが、「ウィンターヒート」では新キャラが2人追加され、前作とはまた違った面々となっている。ただし、前作から2人いなくなっているため、キャラ数は同じ8人。それぞれには前作同様にオールラウンド型、ノルディック型、アルペン型、スケート型などのタイプがあるぞ。

アーケードをコロシアムへと変えたスポーツゲーム「DecAthlete」。その第2弾が今秋いよいよ登場!! その名も「WINTER HEAT」。「デカスリート」の個性豊かな8名のキャラに新たなライバルが出現、冬季競技で再び互いの力を競い合う!! 長野オリンピック前夜に湧く97年秋、再びアーケードは熱くなる!!

オリジナルコースを徹底紹介！

LE MANS 24™

●セガ●稼働中●レース●MODEL3基板

これがスプリントレースモードだ！

24時間を走り切るという『耐久レースモード』以外にも、いわゆる普通のレースゲームと同様に、制限時間内に規定周回数をラップするという『スプリントレースモード』がある。コースはサルテ・サーキットと、AM 3研オリジナルの市街地コースの2つで、いずれも周回数は3周でゴールイン。市街地コースでは耐久レースができないのが残念だが(当たり前か)、その美しさは絶品！　また耐久レースモードよりもアザーカーが接近するため、バトルという面では耐久よりも白熱すること間違いナシ。接近戦が楽しみたいなら絶対スプリントだ。

耐久レースモードとは少しだけ違うのがわかるかな？　時間経過を示すメーターがなくなっている。

サルテ・サーキットはこんな感じ

スプリントレースモードのサルテ・サーキットは何か変わるのか？　といえば、当たり前だが特に何も変化はしない。ただし、雨が降ったりなどの耐久ならではのフィーチャーがないので、景色の移り変わりだけを楽しめるようになっている。まずはスプリントレースモードでコースを憶えるのもいいだろう。

基本的には耐久レースと何も変わらないのだが……。

ビギナーはスプリントモードでコースを憶えていこう。

SPRINT RACE 市街地コースを紹介！

スプリントレースでのみ走ることができるのがこの市街地コース。ヨーロッパの街並みを思わせる美しい公道サーキットで、レイアウト的にはサルテサーキットよりも若干テクニカルな味付けとなっている。前半の高速エリアは、全開のままクリアしていく高速コーナーが続き、中盤は中速コーナーが連続するテクニカルセクション、終盤はテクニカルではあるが、あくまでハイスピードでの走行が強いられる再度の高速エリアとなり、ドライバーの腕が試される。

またトンネルや勾配が多く、市街地なのでランオフエリアが皆無。少しのミスがクラッシュにつながる。

優雅で気品漂う街並みが特徴の市街地コース。このテクニカルコースをモノにするにはひと筋縄ではいかない。

市街地コース、スタート！

まずは下りながらトンネルへ。

トンネル後、大きく左へコーナリング。

本コースで最もタイトな右ヘアピン。

右、左と中速コーナーが連なる中盤。

そして再びトンネルへ進入。

トンネル内。6速全開エリアだ。

トンネル脱出後も左へカーブする。

終盤。建物の間を疾走する。

向こうの左コーナーをクリアして1周。

SEGA THE LOST WORLD JURASSIC PARK INTERVIEW Vol.5

「ロスト・ワールド」を生んだ男

スティーブン・小笠原

来日してはや３年。来月には母国アメリカへと帰らざるを得なくなったスティーブン・小笠原氏。彼の最終目標であったAMショーを前に、我々はその心境をうかがった。いったい彼は何を考えているのか!?

――というわけで、AMショーに出展されるものというのは、どのような？

スティーブン・小笠原（以下S・小笠原） オウッ★「スペシャル」ネ！　もう、スゴいねコレ。モニターは80インチ、それにミーの好きなリアクション付きガンもボルトオンよ。あと、ダメージを受けると空気が出るようになって、イスが画面の動きに合わせてサイド方向にムービングするのよネ。グゥよグゥ！　まだあるヨ！　本当ならゲームのジ・エンドまで20分くらいかかるんだけど、それを10分くらいに抑えて、オーラスは映画のラストにふさわしいモノを用意してるのよネ。ん――、もうコレがサイコーなのヨ。ベリーグゥ★ネ。

――短いってことは単純にステージ数が少なくなってるんですか？

S・小笠原 OH! YEA。なくなってるステージもあるし、ステージ途中から始まるもの、あと、分岐も途中から入れてるのネ。ツマリネ、全部で４ステージになったのヨネ。映画に出てこないステージ３をカーットしたワケよ。

――難易度は？

S・小笠原 もうイージーよ！　もう誰でも2回くらいやれば最後までイッちゃうくらいに設定したのよネ。だから今ので難しく感じてるヒトも、絶対に楽しめるヨ！

――じゃあ、今回のターゲットは完全にカップルということなんですか？

S・小笠原 オウッワ★そうね、カップルと……オヤジ、アンド、ババァ。あとチルドレン、つまりガキもターゲットよ。

――みんなじゃないですか、それ。

S・小笠原 んん～、マニアにはフィール・ソー・バッドって感じかもしれないネ。ホホホホ。

――大きさ的には？

S・小笠原 ベリービッグよ★　セコいカラオケボックスくらいあるネ。でもまあ中身はコッチのほうがイイわよ！うーん、そうね、ちょっとデカいからネ、大きな店舗に足を運んでみてほしいネ。

――スティーブンさんはもう体験されたんですよね？

S・小笠原 当たり前よネッ！　もうメチャメチャ面白いヨ。特にやられたときにエアーが噴射されるのは、作ったミーでもビックリだったのヨネ。恥ずかしいワ。でもそのエアーは、みんな２、３回見ると避けようとするのよネ。それ見てると超楽しいネ。

――そのほかで何か変わったとこ（↙）

コレがミーの集大成なのネ！ハニーと2人でLet's Playヨ！

（↙）ろは？

S・小笠原 ラストステージがシビレル感じでグゥよ。T-REXがね、アメリカ本土に上陸するってシナリオで、もうかなり本物の映画っぽくなってるヨ。あとは、ライフがゲージになってるから、３回当たるとやられチャウ、みたいなことはなくなってるのネ。ただし、ライフは２人で共用になってるからネ、速攻で死ぬなんてこともなくなってるヨ。さ・ら・に、サウンド環境もベリーゴージャスになってるし、密閉度も上がってるからカップルにはもってこいダネ。中に入っちゃえばいろんなコトもできちゃうネ。ウププ★あ、でもCCD付けるかもしれないから、あんまり中でスゴいことはできないヨ。フフフフ。あと、センサーを使ったとってもナイスなモノを入れてるんだけど、まだ内緒ネ。ちょっとHなのよネー。

――ところで、母国に帰られてからはどうされるんですか？

S・小笠原 オウッ★アメリカに帰ったらもうゲーム作りたくないネ。ハニーとエキサイティングな毎日を送るつもりダヨ。

――そのヒゲも自前なんですか？

S・小笠原 OH! 自前もなにもミーのあごから生えてるモノネ！　オウ、ユー失礼ダネ！　モウ帰らせてもらうネッ！

N64の『007』にハマり、「スティーブンは諦めて、女王陛下に仕えるジェームス・小笠原・ボンドになりたい！」といっていたまではいいが、小口部長から「ゲームしたんなら片づけろ！　バカヤロウ！」と相変わらずくだらないことで怒られた男。最近の口癖は「ブルボンのCMの女の子はビッグになるネ！」

「ロスト・ワールド・スペシャル」とは？

AMショーには完成度約50％バージョンが展示されるという「スペシャル」。超ビッグな筐体、様々な工夫を凝らした演出とリニューアルした内容、とアーケードゲームの枠を越え、何から何までスケールアップしての新登場だ。よりアトラクションライクな作りになり、難易度も抑えられ、誰でも比較的簡単に最後まで楽しめるようになっている。

装いも新たに登場する「スペシャル」バージョン。その大きさは並じゃない。

見るからにアトラクション。大型店舗では秋頃稼働する予定だという。お楽しみに！

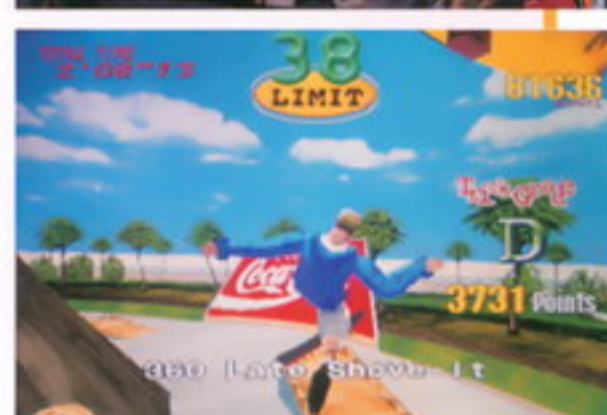
※写真はイメージモデルです。実物とは多少異なる場合があります。ご了承ください。

It's Powerful! SEGA AM R&D DEPT. #3 Rush!!

すでに全国大会は終了しているが、非常に盛り上がった東京地区エリア大会。他ジャンルの大会とはひと味違う記念すべき大会となった。

SKATERS SESSION 1997 TOP SKATER™ SEGA SKATEBOARDING in IKEBUKURO GIGO…

ペニーワイズの軽快なサウンドが鳴り響く中、黒とオレンジ色に包まれた2台の「トップスケーター」の周りには、多くのギャラリーが集まっていた。
「YEAHHHHH!!」
「ヒューッヒューッ！」
歓声が飛ぶ――。
そこに集ったのは東京地区の各店舗で好成績をおさめた「トップスケーター」プレイヤーたちである。実に60数名にもおよぶトップスケーターの中から、全国大会への切符を手にすることのできる3名を選出する、東京地区エリア大会が池袋の巨大アミューズメントスポット、池袋GIGOで開催されていた。
全国的にもハイレベルの戦いが予想された東京エリア大会。店舗のスコアランキングでも、軒並み90万点以上のハイスコアが刻まれている。
「いったいどんなプレイをするのか――」
会場を見守っていた「TS」ディレクター、菅野顕二氏ですら、常識を越えた彼らのプレイに興味が注がれていた。
プレイヤー層は幅広く、いかにもスケーター風な人がいれば、クラブ系な女の子、はたまたゲーマー風な人、サラリーマン風な人……。格闘ゲームの大会等とは少し違った光景である。
またプレイスタイルも様々であり、ハイリスクなトリックは避け、着実にポイントを稼ぐプレイヤー、思いきりイケてる度の高い技を繰り出しギャラリーを沸かせるプレイヤー、タイムギリギリまでトリックメイクし、ゼロになる瞬間にチェックポイントに入るプレイヤー。
「1・2・3！　オオオーッ！」
誰がともなくコンボをカウントし、それがギャラリー全体に飛び火する。50インチのプロジェクターに会場全体が注目し、そのプレイを楽しんでいる。
「ああっ！　失敗っ！」
というプレイヤーの声と同時に、会場全体は「AAhh！」という声に包まれる。誰を応援するというわけでもなく、今プレイしているプレイヤーをみんなで応援する。勝ち負けは関係ない。彼らは大会を楽しんでいるのだ。
残暑厳しい8月31日、池袋GIGOは1つになった――。

It's Powerful! SEGA AM3 R&D DEPT. #3 Rush!!

セガAM3研公認企画
電脳戦機バーチャロンXOVER
クロスオーバー

Vol.30

This Week is Written by 鈴木ドイツ

バ光

電戦教団
バーチャロンの光

バ光

バ光教団コミケで玉砕!!

やーねえ

ども！　「リアルサウンド」についてたハーブの種、早くも全滅させちまった鈴木です。いやー、双葉が出て、その次の葉っぱが出てきたまではよかったんだけどね。なんか元気がなくなってきたんで、コレはイカン！　と園芸屋で鉢植植物用活力剤を買ってきて入れたんですよ。アンプルみたいな形で、土に逆さにブッ刺しておくヤツね。ところが、翌日見たら全員クタ～ッとしてるじゃあーりませんか！　で、よく見たらアンプルの中がカラになってやんの！　観葉植物の鉢の方にも刺しておいたんだが、こっちの方は10分の１くらいしか減ってないのにー！

結局、まだカイワレみたいな状態で、ドーピングのやりすぎがいけなかったみたい。活力剤と言えども急激な摂取のし過ぎは毒。みんなも気をつけよーね！

さて、８月15日と言えば日本の敗戦の日。いやー負けましたねー。イタタタタッ……。で、今度こそわ！　と思う（をい！）我々バ光教団は、それならば、と（何が？）有明の東京ビッグサイトへ向かったんである。ここはもはや知らない者はない、コミックマーケットの真っ最中。まあ平たく言うと、バーチャロンの同人誌ないかな？　ついでにＨな同人誌でも買っちゃおうかな！てなとこだ。さて、ヨコシマな希望を持ってコミケに乗り込んだバ光教団だったが、会場に入って１分後には全員がバラバラの迷子に！　ほうほうのていで逃げ帰ったということであります。トホホホホ！

門井亜矢先生はいずこに…？

コミケの華！と言えばエルフ「下級生」でも超有名な門井亜矢先生。美人で絵がうまくてプリティーでビュリホーってことではお会いせずにはおれんだろ。てことでブースを捜すのに数時間。ようやく居場所を見つけたときには、はるか地平線の彼方まで行列が続いておりました。これじゃちょっと……トホホ。

バ系同人誌を視察中の画伯

黙々と「バーチャロン」同人誌を探すカトキ画伯。「このロボット、オレがデザインしたんだよなー、オレがっ！オレぐわぁぁぁ！」などと半ば脅して同人誌を値引きさせる、身体を要求する、ということもなく、たんたんと購入。でも後ろ姿に、「あれ、明貴美加だぜ！」などと声が……トホホ！

カトキハジメの
エンスー道場 第4回

YM MOBILEMATES AMI

伝説の跳ねポニーの巻

鈴木ドイツ（以下ド）■や、画伯、オレさまが貸した「サクラ大戦」、もう終わった？
カトキハジメ（以下ハ）■んなもん、とっくに終わってるつーの！
ド■ほう。で、どのコと仲良くなったのかにょお？
ハ■……アイリス。
ド■ぶっ！　なんだ、画伯ってばロリ男かぁ～！　オレなんかマリアだけどさあ。て、自慢にならないか。なんでさくらにならないんだろ。
ハ■け！　そろそろクルマいけよ。
ド■ういっす。このAMI。ヤマハの社内応募で、ベンチャーな志を持つ4人の社員が集まってできた会社、YMモービルメイツの市販車第1号なのだ。4人と言っても、1人は経理らしいから実質3人だとか。どこか、伝説の跳ね馬をエンブレムに持つあのクルマに似ているのはご愛敬ってとこ。
ハ■次はマクラーレンF1-GTRとかに似せてほしいな。トヨタのセラとかベースにして。
ド■このクルマのベースはダイハツの軽自動車オプティ。ドアとか、フロントガラスとかオプティのパーツを生かしながらFRPのボディを架装してあるんだね。
ハ■んー、なんか、カブタックに似てるよな、このクルマ。
ド■「ビーロボ　カブタック」？　あんた、日曜の朝から特撮かい。
ハ■いや、近所の図書館でカブタックの撮影やっててさあ。なんか3体くらいロボットがいたよ。
ド■はあ？
ハ■ADのお兄さんが交通整理やっててね。赤いロボットがカブタックなんだよね。
ド■はあ。ヒーローのカブトムシのヤツね。それに似てると。
ハ■バーチャロンと較べると……カブタックの勝ち！
ド■をいをい！　画伯、脳ミソ大丈夫？　ロボットの描きすぎなんじゃねーの？　ほら、たまにはギャルとかも描いていいから。
ハ■ギャル？
ド■そうだ！　次のVR.少女は画伯が描くってのは？　ほらやっぱり1回くらい描かないとさあ。読者も納得しないよね！　てことで！

➡リアウィングはほぼ全高と同じ高さ。小柄な女のコと同じくらいの155センチ！

⬆ボディー後部には剛性補強フレームが。キャビン内部まで剥き出しでレーシーな感じ。

➡リアシートを倒すとカーゴスペースへアクセス可能。つまり開閉式トランクリッドはない。

⬅もとがオプティだけに4人乗車だってちゃんとできる。このAMI、600台限定生産のハンドメイドカーである。全長×全幅×全高＝3295×1395×1550mm。車重660～680kg。機能、装備品の違いから8つのグレードがある。価格は195万8000円から。

⬆内装はほぼオプティと同じ。外見が速そうなので飛ばそうとアクセルを踏むと……遅い。

⬇写真の660cc、SOHC6バルブエンジンに加え、DOHC12バルブエンジンのグレードもあり。

お問い合わせ先：☎053-423-0039
http://www.ym-m.co.jp/ym3

今週の 檀家で GO!!

ドルカス少女、彼女はカシミール星のプリンセス。ドルカスアーマーに身を包み、地球を狙うダージリン星人と日夜戦い続ける女のコ……どっかで見た設定だけど、まあいいか(笑)。決めゼリフは「正義のハンマーを受けなさぁ～い！」声のイメージは皆口裕子さんです。

東京都　シベリア寒気団大暴れ

ＣＶ考えてくれるのはグーだなあ。イメージ膨らむしね。

ライデン少女。ライデンは一番よく使うんで期待大です。できれば黒髪がいいッス。やっぱ女のコは長髪が一番ですね！

埼玉県　宮川政敏

ＶＲ．少女って3人とも髪長いよね。なんで？　僕はショートカットが好きなのに。

滋賀県　中田しげき

ロングとショート。難しいけど、個人的にはずぇったいショートかな。明貴師匠、たのんます！

群馬県　藤峰

意見要望、質問、イラスト、VR.少女お名前等は、
〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「セガサターンマガジン」編集部「電戦教団バ光」まで

OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY Vol.69

PRESENTED by SEGA
AM R&D DEPT.#2
http://www.sega.co.jp/AM2/

ちょうどこの週末に開催中のAMショーではAM２研からバージョンアップ作品が出展中。「スカッドプラス」では隠しカーを堪能しよう。「ストライカー」講座も必読！

CONTENTS

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー2
オフィシャル道場第4回

Binちゃんのゴールだヨ！ 全員集合!!

ストライカー2の頂点を狙え！

初戦ウズベキスタン戦を勝利で飾った我らが全日本イレブン。次のアウェイでのUAE戦も頑張って勝利を収め、ワールドカップ出場への切符を手にしてほしいものだ。

今回は4-5-1フォーメーションの解説だ。フォワードが１人しかいないという少し癖のあるタイプのフォーメーションを紹介。そして今回も秘密情報をお届けするので試してほしい。「Binちゃん〜」では随時ハガキも募集しているのだ。コーナーあてに送ってくれればOK！ よろしく！

この秋もストライカー2で燃える！

FW フォワード
MF ミッドフィルダー
DF ディフェンダー
GK ゴールキーパー

これが4-5-1フォーメーション

全チームとも中盤に能力の高い選手がそろっている。しかしフォワードにはあまり期待できる選手がいない。そのため、ワントップのフォワードには攻撃ではなく、つなぐ役目としてポストプレイに専念させた方が良いだろう。守備の方では４バックシステムなので大した問題もない。ミッドフィルダーの使い方に勝敗がかかってくるフォーメーションだ。

㊙情報 光吉版 操作説明

いろいろな要素が隠されている「バーチャストライカー２」。今回新たにわかったのは前作にもあった光吉氏による操作説明が聞けること。やり方は簡単。操作説明が始まるときにスタートボタンを押しっぱなしにするのだ。これだけでOK。

パワーをためてシュート！この操作説明が光吉氏の声で聞けるのだ。

開発秘話④ ストライカー2 サウンド事情

今回はゲーム中に曲が流れないということで、結構曲データが少なくてすんでいました。そこで、ここは近年希に見る曲の多さで話題性を出そう！という考えのもと100曲プロジェクトなるものを伊藤と計画。敏さんに気付かれないように極秘のもと進めていたのですが、ところが、実はこの企画はバレバレで、結局未遂に終わり100曲プロジェクトは完成しなかったのです。しかし、もう１つのお楽しみプロジェクトとしてアドバタイズで流れている曲のラップがあるんです。このラップの歌詞は、実はゲームに出ている世界各国の国名なのです。しかもよく聞くと「F.C SEGA」の名前も出てきますので、ぜひチェックしてみてください。

4つある4-5-1の国を…

チーム別 ワンポイントアドバイス

全チームともMFに能力の高い選手がそろっている4-5-1。FWが1人しかいないので、MFを上手く使って攻めのバリエーションを増やそう。

PORTUGAL ポルトガル オススメ度 ★★

MFを積極的に使え!

1トップに少し物足りなさを感じてしまうかもしれないが、MFにはバランスが良い9番と10番、ドリブルの7番と良い選手がそろっているので、積極的に攻撃に参加させ、FWはそのつなぎ役として使っていこう。

SPAIN スペイン オススメ度 ★★★

MFで攻撃!

守りも攻撃にもバランスが取れたチーム。MFの6番の選手は能力が高く中盤でのボールカットを狙えるはずだ。このチームもいかにMFを攻撃に使うかというのがポイントになってくる。FWを過信しすぎないように。

YUGOSLAVIA ユーゴスラビア オススメ度 ★★

FWの頭に合わせろ

やはりこのチームも中盤を使って攻撃していきたい。FW1人だけでの攻撃はドリブルが遅いので少しきついぞ。しかし背の高さがあるのでハイボールには対処できる。サイドからの攻撃も積極的に狙っていこう。

U.S.A アメリカ オススメ度 ★

縦パスを使っていこう

全体的にドリブルが苦手なU.S.A。早めにパスを回した方が良いだろう。右MFの10番は直線なドリブルにスピードがあるので、サイドをついて攻めていこう。FWは足が速いので、縦パスを多く使うのも面白いぞ。

SCUD RACE plus

●セガ●近日稼働●MODEL3

超初級コース 隠しカーはコレを使え!

先週号で電撃的に公開された「スカッドレース」のニューバージョン「スカッドレースプラス」。ポップなBGMにノッて、トイストーリーのような家の中のコースを疾走する他に、注目したいのがなんといっても各車種に対応して隠されている"隠しカー"だよね。超初級コースを選んだら、スタートボタンを押しながら車種選択をしてGOだ!

ブリキのレーシングカー：唸れロケットエンジン! 気分は「チェイスH○」。ニトロ使用は3回までだ。

スタートボタンで鳴く

ブリキのバス：走行中にスタートボタンを押せばクラクションも(笑)。

ブリキの戦車：スタートボタンで弾を撃つ戦車。下には撃墜マークが。

ネコはスタートでニャーと鳴く。途中仲間のネコを見かけたら鳴くのが礼儀(笑)。

ネコでベストを狙え!!

トコトントコトンとかわいい足音で走り回る隠しカーのネコ。こいつはなんと、周回すべてをインベタで走れてしまう超高性能(?)なのだ。ニャーニャー走り回れっ(笑)。

インベタOK!!

やっぱりココは隠しカーで楽しんでください

名越稔洋

現在は次回作へ向けて着々と作業中(?)の名越氏。遊び尽くせ!

名越■隠しカーが出てくるのはこのトイコースだけなんですけど、僕自身はこういうゲームって好きなんですよ。「マリオカート」とか「F-ZERO」とか、古くはタイトーの「チェイスHQ」なんかね。スッ飛びターボボタンなんて、本当は邪道なんでしょうけど、本来の「スカッド」にも入れるかどうか迷った要素なんですよ(笑)。おもちゃで遊ぶ感覚でこのコースを楽しんでください。

顔は名越家の愛猫!?

隠しカー(?)の猫の顔は、実は名越氏の愛猫からテクスチャーを作ったとか。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN SOFT REVIEW

セガサターンソフトレビュー

WEEKLY

9月19日～10月3日

今週は何と7ページに渡ってお送りするレビュー。秋の夜長に楽しむソフトはこれでチェック！ 文字量が多いけど、一字一句読み逃さないように！

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に"お試しプレイ"を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえ論評します。購入の"参考意見"としてご覧ください。

REVIEWERS

女性ユーザーズ 構成員
●出口かおり ●鈴木あつこ ●稲垣美緒 ●REI ●いながき・めぐ

ハイローラーズ 構成員
●池袋サラ ●居酒屋 ●ガイア佐伯 ●明石屋サンマン ●MAN次郎

ゲストライターズ 構成員
●TETSU ●ジャムおじさん ●馬波レイ ●網島不二屋 ●菅／他

▼発売予定ソフト

新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

9月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 5.66

●セガ
●4,800円(全年齢推奨)
●ETC(デジタル・カード・ライブラリ)
●バックアップあり
●1人用

エヴァフリークを目指せ!
TV版の映像、音声を楽しめるカードを、ミニゲームで獲得しよう。何枚、集められるかな？

ビデオ未発売分のアニメも収録されている。

Vol.34 54Pへ

コレクター心をくすぐります

テレビ放映シリーズの名場面集といったところですか。トレーディングカードを集める要領で、名場面集カードをファイルに集めていくのがコレクター心理をくすぐるね。ただ、新しいカードを集めるのに、ミニゲームをクリアしないといけないのが少々つらい。最初はミニゲームが2種類しかないので、何度も繰り返しプレイして新しいミニゲームのカードをゲットしなければならないのはちょっと大変かも。でも、少しずつカードファイルが埋まっていくのは気持ちよい。LDやビデオ化されてない場面が収録されてるのもうれしい。(REI)

6

理不尽にならないコレクションは良し

「ムービー付きカードを集めたい」という欲望を「ミニゲームをプレイ」させるというハードルを作ることでまとめたのは、実際のカードコレクションに比べると理不尽でなくてよさげ。これならダブっても余計なお金が出ていかずに効率的だし。とりあえず、ソフトのお金を出せば、誰にでもすべてを手に入れることが可能だしね。あとは、「根気が続くか」ということになるんでしょうが、ミニゲームの味付けが適度かつチャレンジャー精神をあおるものなので、なんとかなっちゃうでしょ? やっぱり。(ガイア)

7

パン食い綾波は健在です

巷で流行っているカード集めの面白さをそのまま上手くゲーム化した点は◎。同じカードをダブッて取った時の悔しさなどは、実際にカード集めをしているような気分にさせてくれる。が、面白いのは最初だけ。カード集めも中盤になるとダブリ度が増え、カードを取るために強制的にプレイしなくちゃならないミニゲームはただの作業になり、イライラ度倍増。ビデオ未発売分の映像が見られるのはうれしいけど、これも今さらねぇ……。さらに特定のカードは確率じゃなく、フラグを立てないと入手不可能。自分には苦痛だった。(麻宮)

4

維新の嵐

9月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.66

●光栄
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG+RPG(シミュレーションRPG)
●バックアップあり
●1人用

明日の日本はどっちだ?
往年の名作がリニューアルされて登場。幕末の日本を舞台に、日本中を駆けめぐろう。

今回は、2本のシナリオが用意されている。

Vol.34 202Pへ

維新の大海に放り込まれて……

明治維新といえば、思想と思想のぶつかりあい。これをどう表現するのかと思えば、カードバトル！ これはこれで楽しいけど、こんなんで論破されてしまうのもなあ……。史実に忠実な舞台、親切なヘルプなど、光栄ならではの初心者も安心して遊べるシステムはよいが、グラフィック的にはいまひとつか。じゃんけん、連打での斬り合いも含め、どうしても維新の志士達でお人形遊びしているような感覚がぬぐいされない。でもこの時代、男達の生き様にこだわりのある人なら楽しく遊べる1本だろう。私は高杉晋作を選べるだけでオッケーだったもの。(めぐ)

7

個人的には新鮮

戦争によって各地を制覇していく「三國志」シリーズなどと違って、主に説得で全国の思想を変えていく試みが、元になったパソコン版を未プレイ(すまん)の僕には新鮮だった。制限時間内で相対する2組みのカードを基本に、特殊カードをまぜたカードバトルによる説得も本来の目的を忘れるほどハマる。ゲーム開始直後から行動可能範囲がかなり広く、少々戸惑いを感じたりもしたが……。ちなみにこの説得方法をはじめとし、移植に際してのアレンジ点が多いようなので、パソコン版をプレイ済みの人もやる価値は高いかも。(明石家)

6

気長に語り合いたい人に……

説得に成功したときはやった！と感じる。しかし、その横を通り過ぎて行く要人たちの群れを眺めていると、いつになったらコイツら全員を説得し終えるんだろう？と少々ナーバスになるのも事実。言葉(言論)による日本統一という案は悪くはないが、やはりコブシで熱く語り合ったほうが早道では、と思えてしまう。説得のシステム自体は、カードバトルの要素を取り入れていたり、パソコン版の連打システムなど、色々なアイデアが盛り込まれていて面白い。非暴力主義者用のゲーム。短気な人はパスしたほうが賢明。(河野)

7

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの? そんな疑問を持った人はここをチェック!! レビュアーの好みがわかるぞ。

名前	コメント
麻宮穣司	コンボのアツイ格ゲーと深いストーリーのRPGが好き。今はもっぱら「鉄拳3」漬け。っていうか卍党の渋谷、殺す。
いながき・めぐ	もっとエデュテイメント&音楽系を！よそのですがギター弾きソフトに燃えてます。あとは推理アドベンチャーが好き。
TETSU	8ビット時代のゲームの楽しさを再認識。やっぱゲームの基本はアクションでしょ。オヤジと呼びたいなら呼べや。
馬波レイ	ロボものもおねえちゃんものも見境なく好きですが、その2つが合体してもどうかと。いや、個人的な見解ですが。
出口かおり	私は「鋼鉄のガールフレンド」、父は「上海」にどっぷり。スキを見てはパソコンを取り合う今日この頃。
稲垣美緒	アストロガンガー以来のロボ好き。ロボロボ。アクション&シューティングをこよなく愛してたりもする。ロボ？

▼発売予定ソフト

プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル

9月25日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	6.0

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●SPT（野球）
●バックアップあり
●1人用

新システムを引っさげて復活！
あの「グレナイ」がパワーアップして復活。「メークミラクル」ならではの魅力が満載！

ナイツ、ダイナマイツメンバーも一新された。

Vol.32　64Pへ

女性ユーザーズ　昔の選手はいいな…（しみじみ）

定番シリーズだけに、安心できる１本。ロックオンは、最初は戸惑うかもしれないけど、慣れると面白いように打てる（打てない時もあるけど）。私は守備や走塁が苦手だから、オートでお任せ、なんてこともできるし。システムも定番になって、プレイする側も慣れてきたみたい。で、いろいろ強化された今作で、私が何よりうれしいのはOB選手。大島さんの勇姿、それだけでもう……。ナイツとかがちゃんとした人間の姿なのは不満だけど。でも、ゲームならではのハジける部分とリアリティとのバランスを考えると、これでいいのかも。（ようこ）

7

ハイローラーズ　安定感のあるデキ栄え

野球ゲームとしての完成度は、シリーズを重ねているだけあって、いわずもがなという感じ。ほかの野球ゲームをよく研究した成果は十分生かされていると思います。インターバルのデモなど、細かいところに芸が光るというか。キャラも大きく、リアクションもよく映えるし。野球ゲーム好きなら、違和感なくプレイできると思います。シリーズものの常で、目新しさは感じられないですが、安心して楽しめる一作でしょう。これで巨人の不振を挽回するも良し、ヤクルトの栄華を不動のものにするのも良し。（ガイア）

7

ゲストライターズ　見た目はいいのだが……

①シングルヒットがちゃんと出るか。②外野手の肩と走者の足の速さのバランス。③シングルヒットで2塁走者がホームインできる。僕はこの３つの要素が、野球ゲームのデキを左右すると思います。このゲームの場合、①、③は問題ないのですが、②がイマイチ。フェンス直撃の打球で、打者走者が２塁タッチアウトになるケースが結構あります。「1997ペナントモード」といったほかにはない魅力的なモードがあるのに、もったいないですね。でも、ルール上では自責点にならないのに防御率が悪くなったりして。ウ～ン……。（グババ）

4

桃太郎道中記

9月25日発売

使用サンプルの完成度	90%
難易度	平均点
普	7.33

●ハドソン
●6,800円（全年齢推奨）
●TAB（ボードゲーム）
●バックアップあり
●1～4人用（同時）
●マルチターミナル6対応

大江戸的イベントの数々!?
日本全国を駆けめぐる「桃鉄」が江戸時代に舞台を移して大暴れ。新要素も満載している。

波瀾万丈を楽しむ「江戸っ子モード」も搭載!?

Vol.32　144Pへ

女性ユーザーズ　江戸っ子モードがナイス！

これまでの「桃鉄」って、PCエンジン版第１作をマイナーチェンジしてきたって感じだったけど、これはナイス。まずなんたって江戸っ子モード！　そうよそうよ、ちまちま140万とかやってらんないっての。ドーンっと１億、取られる時も10億って過激でいいわぁ。今回はハワイでなく竜宮城やら鬼が島ってのが逆にファン心をくすぐるってなもんです。それとあのキングボンビーの登場CG＆デーモン閣下のお声！　それだけでも超グッド。各地の名産品も江戸時代に則しているし、お祭りも勉強できてママも大喜びさ。（かおり）

8

ハイローラーズ　シリーズならではの安心感

なんてったって、「桃太郎電鉄」以来の安心感がこのゲームのウリでしょうか? これでもかといわんばかりのシステムをどれだけ最大限活用（悪用?）するかで、泥試合度もお好みしだい。5年でも99年でも、いくらでも楽しめそうですわ。カードの充実など、随所に歴代シリーズからの正常進化点を見いだすことができ、ファンも納得のデキ栄えかと。アクセス&レスポンスもテンポよく、長時間プレイでもストレスはたまりません。もちろん、ボードゲームらしい駆け引きが楽しい、対人プレイが基本ですが。（ガイア）

7

ゲストライターズ　やっぱオモシロイやね

ライター仲間３人と10年間プレーイ。さすがに人気定番シリーズなだけあって、完成度の高さは相変わらず。他人を蹴落とす快感が味わえるよ（笑）。逆をいえば、マイナーチェンジ版といったトコロ。カードやミニゲームの追加ぐらいしか大きな変更点は見られない（まぁ、その中身がアツいんだけどネ）。舞台が江戸時代（か？）となっただけに心配された地名の解りづらさも、ナビゲーション機能がしっかりしているのでへ～キ。あえて難点を挙げるなら、音声などの演出過多で若干テンポが損なわれているトコロかな。（馬波）

7

メックウォリア2

9月25日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
難	5.0

●バンダイビジュアル／アクティビジョン
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（3Dシューティング）
●パスワード制
●1人用

戦士として生き抜け！
バトルメックを操って任務を遂行しよう。パソコン版で人気を博した3Dシューティング。

ミッションの舞台は宇宙、砂漠…とさまざま。

Vol.34　210Pへ

女性ユーザーズ　し～から～れて～

練習モードが超ムカツク！　あれだけ操作がわかりづらくて動かしづらいのに、その上毎回叱られるときちゃね。罵声を浴びて、こんちくしょーっ、と向上心を燃やせるならばともかく、そうでなければ、故意に教官を撃ちたくなります。難易度はいわゆる洋ゲーだけど、本番のほうが怒鳴られないぶんましかも。とにかく練習・本番ともに、操作しづらいゲーム。取扱説明書も不親切。ゲーム内で使われる特殊用語やボタン操作について、もっときちんと書いてほしいです。独特な世界観はイッちゃってて、好きなんだけどな。（美緒）

4

ハイローラーズ　アイテム出すなコラ

パソコン版はマウスとキーボードをフルに活用して操作するのに、それをパッドだけでやろうってのはやっぱ無理があるよな。その無理を解消するためにかっこよさげな機能がいくつか削られてゲンナリ。そして難度を下げるためか、あちこちにアイテムが落ちてやがるッ！　リアリティを追求したパソコン版に比べ、サターン版はもはやただの３Ｄシューティング風。割り切って別のゲームとしてならそこそこ遊べるかナ、なんて。操作性も困る程は悪くないし、通信対戦もないけど、わりかし遊べるほうじゃないかと。ええ。（居）

6

ゲストライターズ　機械が思うように動かん！

第一印象は、操作性が悪いということ。バーチャロンのようにレスポンスのいいロボットバトルを体験しているオレには、ボタンで前後退するという操作にはどうもついていけない（マルコンなど使うとましだが）。ハードな設定もいいが、あまりに拘りすぎるのもどうかと思う。忙しすぎる操作のおかげでミッションの遂行も困難極まり、特に単独で複数の敵を相手にするのは至難の業。これはこれで好きな人がいるのだろうが、オレ的にはいまひとつ納得がいかない。せめて多人数対戦でもできれば評価もかなり変わると思うのだが。（TETSU）

5

▼発売予定ソフト

スーパーロボット大戦F

9月25日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	8.33

●バンプレスト
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG+RPG（シミュレーションRPG）
●バックアップあり
●1人用

進化した対決がここに……
アニメファン、ゲームファンの両者から人気の高いシリーズ。サターンにも堂々の登場！

システムはもちろんのこと、キャラも一新！

Vol.34 26Pへ

女性ユーザーズ
ちょっと貧乏？

いよいよサターンにもこのシリーズがお目見えなのね。「第４次」が元とはいえ、シナリオも随分と変えているようで、結構新鮮にプレイできました。ただマップ上に金塊やアイテムがないため、各ユニットのパワーアップも誰をメインに、って考えないとすぐ赤貧になりそう。また戦闘中に喋ってくれるのはうれしいんだけど、読み込みがちと遅いのよ。ま、それでも納得のデキだし、私としては今が旬の「エヴァ」が採用されてるだけでも万々歳。（「イデオン」は完結編？）SLG初心者にもぜひプレイしてもらいたいな。（かおり）

9

ハイローラーズ
シリーズ最高の凝りよう

ベースが「第４次」という予備知識を持ってプレイ開始後、いきなり違う展開に持ち込まれてオドロキ。ムービーやBGMの心揺さぶる使い方がグー。佐々木功ボイスのサンプリングとか、シリーズ最高の凝りようですな。あしゅら男爵の声だけでもう満足って感じもありますが。アイテム探ししなくてよいところとかも、ベースである「第４次」からの改良点。CDアクセススピードも不満ないレベルだし。ただし、水戸黄門的安心感を求める人向き。だって、イデオンもガンバスターも……ブツブツ。（ガイア）

8

ゲストライターズ
期待どおりの完成度!!

“第４次”の焼き直しと思っていたら大間違い。シナリオ、グラフィック、サウンドなどが大幅にパワーアップしていて、まったくの新作だった！　残り精神ポイントでの経験値アップや、武器性能の変更など、細かいところで遊びやすさが向上しているのも（特に以前からのファンには）うれしいトコロ。ただ、エヴァなど新規登場ユニットに物語上の重きを置かれてしまっている気も。これだけ数が増えちゃうとしょうがないコトなんスかねぇ。２部構成になっちゃったのは……ファンなら我慢すレ。オレは買うゾ!!（馬波）

8

タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版

9月25日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	7.0

●バンプレスト
●5,800円（全年齢推奨）
●SHT（シューティング）
●制限コンティニュー制
●1～2人用（同時）

ボカンと一発！見どころ満載！
アニメ「タイムボカン」シリーズを題材にしたシューティング。ボカンワールドがココに！

あのなつかしいセリフも完全再現している。

Vol.34 191Pへ

女性ユーザーズ
勝利のポーズ！ってか

もう、懐かしすぎてうれしくなっちゃいますね。若い人は知ってるかどうか心配ですが、私の年代ならつい手が出ちゃうだろうな。ドロンジョ様やオダテブタ、正義メカの数々、それにBGMがまた懐かしい。TVを見てた人なら損はないかも。ただ、ゲーム自体は……。テレビ画面で縦スクロールだから狭いのは仕方ないけど、それにしても攻撃しづらい。あと、最初は簡単すぎるほどなのに、５面以降になると突然難しくなるのも引っかかります。でも、タイプやレベルアップの違うメカを、出撃前に毎回選択できるのは面白かったな。（美緒）

7

ハイローラーズ
やっぱり山本正之よねっ!!

PS版から遅れ、「完璧版」と銘打っての登場だけに、「どこが?」という点は気になりますが、山本正之の主題歌で帳消しでしょう。ムービーもクオリティ十分だし。ゲームバランス的には、そんなにシビアなものではなく（シューティングゲーマーにはちょっと優しすぎ?）、３悪ファンのため的ニーズは十分に満たしてると思います。お約束の「今週のヤマ場～」は、「実況おしゃべりパロディウス」で聞き慣れたとはいえ、本家でのしゃべりはやはり重みが違う。メカも涙チョチョ切れる（古い）ラインナップで○。（ガイア）

7

ゲストライターズ
待ちに待ってたヤットデタってか!?

リアルタイムで全シリーズを見ていた、オレのような人間のためのソフト。タイムラクーダとかアンドロメダマ号なんてマシンは、素人にはわからんだろうからね。演出はもちろん、BGMやセリフも完璧。見るだけなら素晴らしいソフトだ。肝心のゲームのほうは……ウ～ン。画面に対して敵や自機のサイズが大きすぎて逃げ場がなく、しかも背景に接触したりしてイライラ度爆発。特にボス戦はツライのひとこと。ファンだからこそ、ゲームのほうももう少し遊べる完成度までつき詰めてほしかったと思うのはぜいたく？（TETSU）

7

ガンフロンティア／アーケードゲームズ

9月25日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
難	5.66

●エクシングエンタテインメント
●4,800円（全年齢推奨）
●SHT（シューテイング）
●制限コンティニュー制
●1～2人用（同時）

アーケードでのあの興奮がまた……
アーケード登場当時、マニアを唸らせた正統派シューティングの傑作。家庭用初登場！

武器はショットとボンバー。難易度も高い。

Vol.34 212Pへ

女性ユーザーズ
いい時代になったねぇ

懐かしいねぇ……っていうか私がゲームを（アーケード）始めた頃はすでになかったけど。でもタイトーシューティングの記念碑的作品が移植されたのは喜ばしい。設定はSF、でも雰囲気は西部劇という変わったスタイルを持ちながら、ゲーム性は非常にシビアで硬派なゲームなんだよね。普通の人だったら、１面ですでにやる気を失わせる難易度。女、子供に絶対媚びを売らないグラフィック。でも演出なんかはスッゴイ凝ってて、音楽も素晴らしい。今はいい時代になったんだね。こんな風に完全移植されるんだもん。（REI）

7

ハイローラーズ
こんなだったか？

うっとおしいぐらいに派手な爆発。そのうえに難しかったため、当時あまり注目されなかったシューティングの復刻はうれしいところ。でも、いくら昔とはいえ、こんなショボい動きだったかなぁ、と。いや、静止画にしてみるとナイスなできに見えるんだけど、なんとなく動きのパターンが少ない気がする。ボソッとさりげなく敵とか見ると、拙の愚息もボソッと、こう……。プレイした感覚はアーケードに近いような気もするけど、何度やり直しても違和感はぬぐい切れない。やっぱり迫力不足が原因としか思えんのだが。（居酒屋）

5

ゲストライターズ
地味すぎっつーか……

往年の名作ゲームをサターンに、というコンセプトは買いたいんだけど、元々が地味なゲームだけに、今プレイすると、より地味に感じてしまう。敵の出現位置を把握しながら攻略していくタイプなのも、最近のユーザーにはとっつきづらい点かな。サウンドテストの演出には、多少のコダワリを感じさせるけど、どうせだったら開発時の設定資料なんかが見られるようにすればいいのに。デザインやストーリー等、設定が凝っているだけに残念。あ、画面を縦横に切り替えられても、パッドの方向が常に一定なのには閉口。（馬波）

5

▼発売予定ソフト

女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける

9月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.0

●バンダイ
●6,800円（全年齢推奨）
●SHT（シューティング）
●無限コンティニュー制
●1人用

人はなぜ同じ過ちを繰り返すのか
同名アニメを題材にした、アクションSHT。カミーユは時代を救うことができるのか？

ステージ間の演出も、パワーアップしている。

Vol.34 182Pへ

女性ユーザーズ：原作ファンなら満足!?

ショットとサーベル、違う軸にいる敵を倒すロックオンなどパッド操作に慣れるまでが大変！　エネルギーゲージやアーマーゲージにも気を付けなきゃいけないので、一時も気が抜けない。オイラのようなぬるゲーマーにはちとつらいかと。というよりも、このゲームは根本的に原作ファンが楽しむべきものであって、原作を知らない人には難しめのシューティングゲームでしかないのかもしれない。ステージ間のムービーなどで話を盛り上げ、イベントを忠実にステージとして再現してるのは感心したが。前編と併わせて遊びたい。（REI）

6

ハイローラーズ：オカズには力入ってるんだけど……

前作の理不尽なゲームバランスはなりを潜めた感じ。メガバズーカランチャーなんかもあって、ボスキャラとの対決は多少楽になったね、というのが第一印象。前作のセーブデータでプレイが楽になるのは続編としては基本かと。新作ムービーはキレイだし、キャラもキレイ。キャラゲーとしてのオカズ的要素の充実はとても結構。ただし、経験値システムの付いたシューティングゲームとして見ると、主食部分は、どうにもモノ足りない感触が残りますな。「Z」の記憶を甦らせたい人向けの作品かな。（ガイア）

6

ゲストライターズ：遊びやすくはなっている

まず前作に比べ、よりゲームらしくなっている点が評価できる。Zになって自機が小気味よく動くようになったうえ、各武装がボタンに割り振られたため、操作上のストレスも解消された。また、前作にあった敵の不条理な攻撃もなくなったといいことずくめ。だが、それでもシューティングとしての爽快感がいま1つと感じるのは、敵の動きが単調すぎるためだろうか？　演出部分ではビジュアルの総数も増え、ボリューム的には満足できるデキなのだが。百式で戦える特別ステージの存在はファンサービスとして見ればいい感じ。（菅）

6

ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～

9月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●データム・ポリスター
●5,800円（全年齢推奨）
●ETC（リアルタイムコミュニケーション）
●バックアップあり
●1人用

2人の夏はこれから始まる
「涼子」が帰ってきた!?　1週間、リアルタイムで彼女との残暑を楽しもう。

半年ぶりの再会。少し、大人っぽくなったかな？

Vol.34 194Pへ

女性ユーザーズ：アメリカ行くだけで成長バリバリ

前作は3カ月と結構ツラいものがあったけど、今回は1週間限定ってのがいい。しかも強制的に毎日プレイさせられることもなく、たとえ3日空けても次に立ち上げた時は翌日、ってのは親切。さすが時間があってなきがごとしの夏休み。それと今回は涼子ちゃんの服装が日ごとに変わるのがいいですね。ミニゲームが入ったのもいいことです。イベントごとによく喋ってくれるのは前作からのファンならうれしいんだろうな。でも私が男ならこんなに何でも知ってる娘と付き合うってのは結構引け目感じると思うんだけど。（かおり）

7

ハイローラーズ：ホシの手がかりナシ！

アリの観察箱＋援助交際＋恋の駆け引きっていうか。ささいすぎる井上（涼子）との会話が、金出してコギャルと話すオヤジの気持ちを、井上（涼子）を探して家の中をウロウロするあたりは犯人（ホシ）を張り込む刑事（デカ）の気持ちをほうふつとさせますな。でも井上の口調が文章的で変。内容もアメリカのウンチクめいた土産話ばかりでナニかと。さらにプレイヤーからことを起こすことはほとんどナシ。寝起きドッキリぐらいはヤリタイ！　そして今回の俺のプレイはラブチャンスが少なくバッドエンディング。（居）

5

ゲストライターズ：エンディングは必見です……

気の向いた時にソフトを立ち上げ、そのときどきの会話を楽しむものだけに、いかに自分の中で彼女の存在を育めるかが焦点となる。だが、バリエーション豊かな話題と語り口調の妙か、何度も会話を交わすうちに自然と思い入れも湧くから不思議だ。その反面、ビジュアル数はユーザーが期待するほど多くないため、それを目的で買うと泣きを見る。なお、1度イベントが起こると1時間くらい何も反応がないことなどザラなので、冒頭で述べたような趣旨を解せない人は手を出さぬほうがいいだろう。前作をやった人はぜひ。（菅）

7

卒業S

9月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 4.33

●NECインターチャネル
●6,800円（18歳以上推奨）
●SLG（育成シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

生徒たちのゆらぎを見守ろう
すっかりおなじみのシリーズ、1作目。清華女子校3年B組の生徒を無事に卒業させよう。

中にはサターン版オリジナルの工夫も!?

Vol.34 96Pへ

女性ユーザーズ：シンプルいず・・・ダメ？

パソコン版が出た頃は割と好きなゲームでしたが、このテのゲームがあふれている今となっては新鮮さもなく、システムのシンプルさ、イベントの少なさが物足りないです（何しろ季節の違いは背景くらいだし）。Sの追加要素といっても、ライトなユーザーにはすでに間違い探し状態で、ここまで待たせてこれかい！　という怒りさえ……。サターンで卒業シリーズを揃えたいというマニアさんや卒業シリーズが初めての人は、操作が楽で、画面の切り替えも早いサターン版が良いかと思うが、6,800円じゃ割に合わない？（あつこ）

5

ハイローラーズ：割り切りすぎ

生徒を育てるのも会話をするのも、何もかも数個の選択肢から1つを選ぶだけ。わかりやすいシステムだし、ゲームも早く進むわね。でもちょっと割り切りすぎというか、あっさりしすぎというか。苦労の苦の字もないのにキャラへ感情移入してゲームを楽しめといわれても無理な話。肝心の選択肢も少なくて、生徒を育てる部分は本当にただの作業。たまにパンチラ風の画像なんかが、こう……。あとはラスト近辺の盛り上がりだけっすかね。成長の度合いがイベントでわかるけど、苦労なしで育ててるからうれしくないし。（居）

4

ゲストライターズ：今となっては古色蒼然の作品

システム自体がもう古すぎる部類に入るため、そこそこ発展した現在の育成SLG界にあっては正直つらい。指導がパラメータに与える影響と因果関係のコツがプレイ中に学習しにくく、初めての人には厳しい。では他機種版をやってきたベテランにアピールできるのかも疑問だ。サターン版オリジナル要素で増強されているものの、それでも全体的にイベントのバリエーションが物足りなく感じる。グラフィックの統一感のなさ、パラメータが見づらい文字フォントとレイアウトなど、全体的な仕上がりの低さも気になる。（ジャム）

4

▼発売予定ソフト

	女性ユーザーズ	ハイローラーズ	ゲストライターズ

ゼルドナーシルト

9月25日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 8.0

●セガ
●6,800円(全年齢推奨)
●SLG+RPG(シミュレーションRPG)
●バックアップあり
●1人用

戦乱に揺れるリグリア大陸
歴史SLGの老舗、光栄とSEGAが手を組んで製作。新しい要素満載の本格SLGファンタジー。

君の行動が背景世界を、ストーリーを変える？

Vol.34 204Pへ

女性ユーザーズ：集団でわぁ！

とにかく戦術マップが面白いですね。特に集団戦闘。部隊編成や戦闘の仕方しだいでは、自分より強い敵でも倒せるのがうれしいです。物語も、流れこそ地味っぽいけど、各キャラの個性がはっきり出てていいですね。ちなみに、街での行動や戦闘での「一騎打ち」は「大航海時代Ⅱ」のノリ。街でのオーバーなポリゴンキャラの動作がお芝居みたいで笑えるのと、能力表とか部隊編成時に、若干手間がかかると感じる部分があるのが残念。もう１歩すっきりさせてほしかったかも。まあ、絵が耽美だから許しちゃおうかな(笑)☆。（美緒）

8

ハイローラーズ：中身で勝負のナイスゲー

定型のシミュレーションRPGに少し手を加えて集団戦闘にしてみました的なブツ。全体の流れは昔からあるような感じだけど、演出とかストーリーの重厚さなんかでうまくカバーできててグー。戦闘のシステムは、一度説明を聞けばわかるぐらい簡単で、しかも油断してると兵隊がアリンコのようにすぐ死ぬので緊張感あり。ただ、戦闘の前の隊の編成でしくじると大変なことになり、枕もヌレヌレ。難度高め。でも、ちゃんと考えてしっとりと遊べる、正統派のファンタジーシミュレーションRPGではないかと思うわけで。（居酒屋）

7

ゲストライターズ：ゲームとしては100点満点！

きちんと構成された世界観と、しっかりと性格付けのされたキャラクターが魅力的。また、そんな彼らが織りなす人間模様もプレイヤーの興味をかき立ててくれる。仕事についても、任務を達成する度に、確実に自分の目標に近づいているんだ！　という満足感が感じさせてくれるのだ。そして、何といっても小林文美先生の原画によるグラフィックの美しさときたら……。と、ここらまでは満点。しかし、スムーズなゲームの進行には不可欠であるデータロードが自由にできないのはどうにも困ったもの。唯一の減点材料。（河野）

9

サムライスピリッツ天草降臨

10月2日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 7.0

●SNK
●5,800円(通常)／7,800円(拡張RAM同梱版)(全年齢推奨)
●ACT(対戦格闘)
●無限コンティニュー制
●1～2人用(対戦)
●拡張RAMカートリッジ対応

17人の武士達の真剣勝負！
シリーズ４作目。ストーリー、VS、プラクティス、オプションモードが用意されている。

彼らは、それぞれ２つの剣質を持っている。

Vol.34 188Pへ

女性ユーザーズ：これだけでもいいんだけどね……

かなり短い読み込み時間もアーケードにほぼ忠実なゲーム性も、もはや特筆すべきことに思えないほど、SNKさんの移植レベルは高いレベルで安定してしまったという感じ。待っていたファンは迷わずどうぞ、と。しかし「SNKさん、もっとできるでしょう」と、わがままの１つや２つはいいたい。今回もサターンオリジナル要素が少ない、読み込みは短いけど、次回作はもっと速くなるはずの4MRAMカートリッジに対応させてほしい、ネオジオ版からの移植をもっと早くしてほしい……、思わず3つもいってしまいました。（ようこ）

7

ハイローラーズ：忠実な移植作に仕上がってる

歴代「サムスピ」の中で、最も凝ったシステムを採用している本作。怒りゲージをうまく利用した数々のシステム、「一閃」などなど、盛りだくさんな感じは家庭用にとっては大事なファクターですな。もちろん、スピード、判定面などなど、移植作としてはかなり高いレベルだと思います。家庭用としてのフォローとして、プラクティスモードもついて、とりあえずのお得感はさらに増加。ロード時間も短めにはなっていると思います。でも、対戦バランスはちょっと気になるなあ（これは元の問題）。（ガイア）

6

ゲストライターズ：いい感じに仕上ってますが……

拡張RAM対応ということで、滑らかなアニメーションが再現されており、アーケード版の雰囲気を損なうことのない移植が実現している。僕が使っていたキャラに関しては、特殊な連続技もバッチリ決まりました。細かいところでは、先行入力による必殺技やダッシュなども可能で操作感覚に違和感はまったくありません。唯一残念なことは、若干の処理落ちがあること。例えば、体の大きな骸羅などが必殺技を出しているときや十四連斬（連続技）の発動中に処理落ちを感じる。これさえなければ文句なしなのですが……。（まさ）

8

きゃんきゃんバニー・エクストラ

10月2日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●キッド
●6,800円(18歳以上推奨)
●ADV(恋愛アドベンチャー)
●制限コンティニュー制
●1人用
●シャトルマウス、セガマルチコントローラー対応

星のかけらを集めよう
人気恋愛アドベンチャーシリーズの、サターン移植第３弾。２のシステムを継承している。

フルサイズ画面＆フル音声で楽しめる。

Vol.33 156Pへ

女性ユーザーズ：大人にはHが必要なんだい

相変わらずきゃる～んなのねぇ……、と頭を抱え、古典的な美少女ゲー的展開に頭を抱え、Hなシーンでフラグが立たず頭を抱えつつ目的を成就させていったわけですが……、結局ハマってんじゃん。なぜか？　絵がキレイ、H度が高い！　これに尽きますね。パソコンの美少女ゲーにはおよばないものの、サターンでこのレベルならマニアの殿方も満足できるのでは？特に女の子の喘ぎ声はウハウハもんで、思わずボリュームを絞ってしまったほど。大人が楽しむぶんにはうるさいことはいわないでほしいなぁ。（ようこ）

7

ハイローラーズ：読ませる形に徹した割に……

クリッククリッククリーック!!といった風にクリックしまくる。ストーリーを読ませる形に徹した割には、あまり楽しめなかったというのが正直なところ。複数の女の娘の物語をオムニバス形式でまとめているのだが、それぞれが浅いような気がする。気持ちの動き方などをもう少し深く描写してほしかった。システム面は、行動できる場所がわかりづらいことくらいしか不満点がないので、特に問題なし。気になるラブシーンのほうだが、「プルミエール２」同様フル音声で結構過激。その筋のユーザーは期待して良しかと。（明石家）

5

ゲストライターズ：古典的ギャルゲー

システム的にはすでに発売済みの「プルミエール２」が最新版なので、やはり古くさい印象がつきまとう(パソコン版は'93年発売)。先行のPC-FX版との差異は、プルミ２のキャラが登場することくらいか。かなりきわどい描写が、音声収録されているのは相変わらずで、女の子の身体をネチネチと攻略していくあたりに、古き良きエッチゲーム(非ギャルゲー)のテイストがそのまま残されていて興味深い。春菜ななこ嬢のシナリオは、女性の心理の描き方がうまい。ギャルゲーの草分け的作品として、一度はプレイしてみる価値はある。（網島）

7

▼発売予定ソフト

御意見無用 ～Anarchy in the NIPPON～

10月2日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●KSS
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）

理想の対戦格闘がここに!?
鉄人と呼ばれる対戦格闘の名人たちが、自らのアイディアを盛り込んだ究極のタイトル。

キャラデザは、漫画家の加瀬あつし氏が担当。

Vol.34 200Pへ

女性ユーザーズ
キャラクターが楽しいです

「バーチャファイター」の有名プレイヤーが作っただけあって、技関係の作りはさすがの一言。操作系もスムーズで、技が出ないなどのストレスも感じない。和風テイストのバーチャというところですか。シリアスな登場キャラが多い格闘ゲームにおいて、こんなに普通っぽいキャラクターで遊べるのは楽しいね。ただ少し見ためが大味なのが残念なとこかな。あと、下段技のバリエーションがあんまりなくて、立ちガード有利に見えてしまうのもちょっと。でもバックダッシュすると転んでしまうなど、チキン戦法対策は万全だね。（REI）

7

ハイローラーズ
凝った作りと見た目のアンバランス感

「VF」を研究して作り上げているな、という感じはひしひしと伝わってくるというか、よくぞここまでというシステムはさすがです。キーアサインのメーカー別ジョイスティックへの細かい対応など、手間がかかっていてサイコー（笑）。ただ、攻撃を当てても痛そうに見えないんですよね。これ。攻撃側のモーションは演出を意識したカッコイイものになってるんですけど、やられモーションなのか、全体的なモデリングのせいなのか、人形同士が戦ってる感じからイマイチ抜け切れませんです。SEもイマイチ。（ガイア）

5

ゲストライターズ
濃い～のいかがですか？

見た目のクドさはとりあえず置いとくとして、3D格闘ゲームとしてはかなりの完成度。あえてバーチャのシステムを取り入れているのが潔く、変に意識しすぎた「ラストブロンクス」よりはるかにプレイしやすい。技もバーチャ系のもののほか、かなりハイセンス（違う意味で）なものもあるのでギャラリー受けもする。ただ、モーションキャプチャーを使っていないために、動きの一部がおかしいのと、バーチャのような華やかさがないのは残念。これもやっぱキャラクターのせいなのか？　あとCOM戦もイマイチ楽しめなかった。（TETSU）

7

ウイニングポスト ファイナル'97

10月2日発売

使用サンプルの完成度 100%
難易度 普　平均点 6.33

●光栄
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG（競走馬育成シミュレーション）
●バックアップあり／対戦レース用パスワードあり
●1人用

21世紀の名馬を探せ！
シリーズの最新作。データー新はもちろんのこと、現役騎手25名の登場など新要素満載！

ゲームスタートは西暦2000年。未来の世界だ。

Vol.30 143Pへ

女性ユーザーズ
根気と暇がある人に

競馬ファンの夢をかなえる馬主経営シミュレーションなんだけど、とにかくできることがいっぱい。競馬場や騎手名が実名というのもファン心理をくすぐるのかな。個人的には馬主さん（プレイヤー）をサポートしてくれる、秘書を選べるのが気に入った。オイラのお気に入りは某競馬解説者似のおじさん。馬主経験値などが設定されて、どことなくRPG仕立ての感もあるね。その経験値が溜まってないと自由に発走登録や調教ができないのはちょいと面倒か。期間も30年と長いので、根気があって暇な人向けなような気がするなぁ。（REI）

7

ハイローラーズ
前作と同じ

同じです。というか、俺には馬を含めたデータの変更以外の違いがわからんかった。もしかしたらそれだけの違いなのかも……。まあ、馬を買ったり育てたり、競馬場で馬券を買ったり。馬主チックなことはひと通りできるし、わかりやすいシステムも悪くはない。ゲーム前半は自分の馬との触れ合いがほとんどなくてダレぎみ。中盤以降は調教と騎手に注文つけられるんだけど、それでもやっぱり馬を直接調教してる感覚じゃなくて物足りなさは残るな。中途半端にいろんなことができても…。前作のファンなら裏切られんけど。（居酒屋）

5

ゲストライターズ
これが“馬ゲー”の王道だ！

最近流行ものの“馬ゲー”とは一線を画す、馬主シミュレーションの最新作。頑ななまでの「我が道を行く」姿勢には好感が持てる。最新作には、現役騎手25名が実名で参加しているという変更点があるが、コレは少しお粗末。全員実名ならともかく、半数が仮名では逆に不自然さを感じてしまう。が、ゲーム性に関しては文句なし。ゲート入りや本馬場入場など、ディテールのつくり込みも十分。派手さはないが、確実に楽しめる。無理に間口を広げ、ゲームの独創性が薄められていく昨今。“元祖”馬ゲーは頑固に健在だ。（高橋）

7

全国制服美少女グランプリ ファインドラブ

10月2日発売

使用サンプルの完成度 90%
難易度 普　平均点 7.0

●ダイキ
●4,800円（18歳以上推奨）
●PUZ（アドベンチャー＋パズル）
●バックアップあり
●1人用

セクシーショットを奪え！
女の子とのコミュニケーションを楽しむこの作品。出題されるパズルをクリアしよう。

全国5つのエリアに、35人もの女の子が……。

Vol.32 136Pへ

女性ユーザーズ
広く、浅く、軽く

パズルと会話を交互に楽しむ恋愛パズルといったライトなゲーム。とにかく人数が多いので、すべての女の子をクリアするまで、かなり遊べます。しかもエリアごとに隠しキャラがいて、別の女の子のシナリオ内で探す楽しみがあるのも、一直線のアドベンチャーと違って良いですね。しかし案の定、女の子1人のシナリオは短すぎて、ムリがあり過ぎ。一枚絵で会話だけが進むのもツライです。それにしても、スカートの中身が全開の絵が多いのにはため息出ました。できればこのコ達に羞恥心を加えてほしかったかな。（あつこ）

7

ハイローラーズ
割り切って遊べるなら

35人もの女の子が登場し、それぞれに物語とミニゲームがついていて、コストパフォーマンスは高い。しかし、そのぶんそれぞれの奥の深さはイマイチ。物語は文章主体で、そのうえグラフィックは女の子ごとに用意された6枚が場面ごとに切り替わっていくだけ（明らかに文章と映像が合っていないなんてこともしばしば）。ま、グラフィック自体は綺麗だし、ミニゲームも単純明快で割り切って遊ぶ分には結構楽しめるので、密度の濃さより、許容範囲の広さに重点を置いた本ソフトの方針にうなずけるユーザーになら勧める。（明石家）

6

ゲストライターズ
お買い得の1本

7人1組で、ハイブリットCDやビデオCDで展開していた美少女CG集のキャラを使ったゲームだが、各キャラにストーリーが用意されており（音声つき）、ヘタな脱衣麻雀よりも楽しめた。総勢35人分のシナリオには脱帽。ストーリーの分岐となる選択肢も絶妙、ミニゲームもていねいに作られていて、ついつい何度もプレイしてしまう。飽きないように5つのブロックの全員クリア時と、全ブロックのクリア時にエンディングが用意されていて、気分転換には最適。過激な描写はなくなったが、それを補うボリュームでお釣りがくる。（網島）

8

▼発売予定ソフト

毛利元就～誓いの三矢～

10月2日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	7.33

●光栄
●7,800円（全年齢推奨）
●SLG+RPG（シミュレーションRPG）
●バックアップあり
●1人用

歴史ムービーも楽しめる!?
英傑伝シリーズ最新作。今回は毛利元就を題材に、激動の戦国時代を体験できる。

わかりやすいシステムで、初心者にも安心。

Vol.30　174Pへ

女性ユーザーズ

和的炎紋章

光栄でこんなタイトルだと難しそうと思いがちですが、早い話が日本を舞台にした「ファイヤーエムブレム」。地形要素とかはあるけど、あまり難しく考えずに遊べるので、シミュレーションRPG初心者でもOKかな。人材や物資を集めるときはアドベンチャーっていうのも、戦闘の合間の清涼剤っぽくて吉。オープニングは相変わらずNHKドラマだけどね。キャラクターや音楽も、今までのいかにも教育番組！って作品より好感が持てると思います。ただ、シミュレーションRPGに慣れてる人には、CPUの動き（思考）がちょっと物足りないかも？　（美緒）

7

ハイローラーズ

いたって普通

簡易にまとめられた操作関係、単純な戦闘システムなど、基盤は「三國志孔明伝」？と疑ってしまうほど酷似しているというのが第一印象。戦闘画面で自軍と敵軍の見分けがしづらいなんて不満点もそのまま。これらに関して改善点がないうえ、本作独自のウリが弱いのは少々残念に思う。というのも登場キャラクターをアニメ絵にして間口を広げ、ゲームの中身もわかりやすくしてあるので、万人がある程度楽しめる形にはなっているから。ただ、本作にハマれる人間は心の底からこの時代、この舞台が好きな人だけかと。　（明石家）

6

ゲストライターズ

説明書いらずのスグレもの

分厚い説明書を読まなければわからないといったゲームシステムの難しさがない！　初心者でも登場人物にひと通り話しかけるだけで、ゲームの進め方がわかるところが魅力。また「誓いの三矢」をはじめ、重要な史実がアニメーションで再現され、登場したキャラのプロフィールが「人物伝」に載るので、時代背景に詳しくなれるし、「コイツ何者？」といった疑問が解消されキャラに対して愛着が湧く。戦闘部分は部隊間の連係によって攻撃力や防御力に大きな差ができるので、駆け引きを好む上級者にも十分満足がいく。（斉藤）

9

新着ソフト&周辺機器チェーック!!

ますますいろんなジャンルのソフトが登場するサターンだけど、ゲーム以外のソフトはここでチェックしよう。今回は以下の4タイトルだ。

森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」

発売中（9月11日発売）

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
―	―

●SEGA・ORACION
●6,800円（全年齢推奨）
●ETC（マルチメディア（音楽）ソフト）
●バックアップなし
●1人用
●2枚組、ムービーカード対応
●全国のローソンでも販売

ファンは必携だよ！
パソコン版で好評を博した「森高千里CD-ROM」がサターンにも登場。

盛りだくさんな内容になっている。

Vol.31　66Pへ

森高千里のヒット曲が、ビデオクリップやCM、特別インタビューなど、豊富な映像資料とともに収録されているファン必携アイテム！……といいたいところだが、ムービーカードがないと、動画面ではちょっとつらい。でも女の子らしいキュートな画面デザインが見ていてとても楽しいし、特に曲のイメージごとに趣向をこらしたインターフェイスはハナマル。クリックする組み合わせがカギになってプロモビデオにアクセスできる、なんていう遊び心もあったりして。（しかし「ララ サンシャイン」が夜に再生しないのは参った……）ちなみにCMは曲自体のものであって、ローソンのは入ってないのであしからず。　（めぐ）

出動！ミニスカポリス

9月25日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	―

●Sada Soft
●4,800円（通常版）／6,800円（初回限定版）（18歳以上推奨）
●ETC（パンチラ）
●バックアップなし
●1人用

ミニスカの魅力ギッシリ
TV東京系で放映中の同名番組が、ファン待望のゲーム化！

ミニゲーム、フォトスタジオと満載。

Vol.32　140Pへ

TV東京系の深夜枠で人気沸騰中の同名バラエティ番組が、放映そのままのノリのミニゲームを満載して登場。3人の元気なミニスカギャルたちの、健康美あふれる写真集も必見なのだ。ミニゲームの内容は、シューティング、ブロック崩し、神経衰弱などのほかに、ドライブゲームやハイドロ（車を上下に揺り動かす）ゲームなど車にちなんだものもある。いずれも「パンチラ」が前面に押し出されていて、テリー伊藤もビックリの面白さだ。初回生産分には、CMでおなじみの七森美江のボーカルCDと、本人の声でおしゃべりする美江人形がつく。ファンは要チェックだ！　（綱島）

プラドルDISC　Vol.6　吉田里深

9月25日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	―

●Sada Soft
●3,000円（全年齢推奨）
●ETC（デジタル写真集）
●バックアップなし
●1人用

すっかりおなじみのシリーズ最新作！
シリーズ6作目。彼女のセクシーショットとミニゲームが楽しめるぞ。

吉田里深ちゃんの魅力がいっぱいだ。

Vol.20　61Pへ

グラビア等で活躍中の美少女が出演するデジタル写真集シリーズ。今回はおっとりとした喋りや仕草がカワイイと評判の吉田里深ちゃんが登場となる。ビーチや寝室などの写真が満載だ。同シチュエーションで数十点の写真が収録されているので、雑誌では見られない表情が見られファンには好評のソフト。また撮影風景や本人がポラロイドで撮影した写真も数多くあり彼女の素顔も拝めるのだ。ミニゲームとして「あっち向いてホイ」や本人に関するクイズもあり、クリア後のおまけも充実している。6作目の今回は操作性や各モードの作りなども向上している。（あつこ）

i miss you.

9月下旬発売予定

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	―

●コンパイル
●1,980円（全年齢推奨）
●ETC（バラエティー）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）

1粒で2度おいしい～
ぷよCMでおなじみの田中勝巳らが送る、音楽エンターテインメント。

音楽をテーマにして、楽しもう。

Vol.32　166Pへ

田中勝己が大暴れ～！　コンパイルが発行するCD-ROM付き雑誌「ディスクステーション」のサターン版別冊ということなのだが、今回はぷよSUNのCMでおなじみの「i miss you.」がテーマになっていて、プロモビデオやカラオケなどいろいろな形で収録されている。もう至るところ、田中勝己オンパレード。音楽ミニゲームのほうは音の神経衰弱である「音あわせゲーム」が面クリアタイプのゲームとして結構遊べる。続けてめくって高得点という頭脳プレイが面白い。もうひとつのサムライモールの「もぐらたたき」は、超単純でぽこぽこなぐってあー爽快、というカンジですか。　（めぐ）

読者投稿 サターン㊙テクニック・コーナー

裏技a GO! GO!

今日も明日も僕たちは、裏技求めて、どこまでも!!

あ〜あ。（ため息）………はっ！
き、今日の裏技はラスブロ、ときメモ対戦とっかえだま、MSHの3本を紹介、
はりきって行きましょう!!……ふぅ、危なかった。……はっつ

イラスト／Jerry

ラストブロンクス
違いのわかるあなたへ送る選ばれし3人のテーマ

2級
東京都／太田和也

今週の先鋒は武器格闘ゲームの定版「ラストブロンクス」から。この技を使えばトミー、リサ、黒澤の3人のステージでのみBGMをアレンジモードで楽しめる。ちょっと気分を変えたい方はどうぞ。

★ポイント★
トミー、リサ、黒澤のステージでローディング画面から音楽が始まるまでRボタンとAボタンを押し続ける。

この画面の間にRとAボタンを押し続けると……。

ステージ音楽が変わっている。いつもと違う雰囲気で戦ってみるのもいいだろう。

ときめきメモリアル対戦とっかえだま
天使の呼び名を持つ人が使うことのできる隠しキャラ

2級
京都市 多賀 慎造

続いて中堅は「ときメモとっかえだま」からのナイステク。ときメモのショルダータックル使い、館林見晴をプレイヤーキャラとして使えるようになる。これでマニアックなファンも満足だネ！

★ポイント★
ときめきモードの名前入力画面で「えんじぇる」（ひらがなで、4文字目の［ぇ］は小文字）と入力。

名前の登録をするときに「えんじぇる」と登録。

すると天使のような（？）館林さんが君の手に入るぞ。早速使ってみると大吉！ 使わないと凶。

マーヴル・スーパーヒーローズ
激しく戦うヒーロー達に新たな仲間（？）が加わるぞ

特級
島根県／サトル

アメコミのキャラクターたちが華麗なバトルを繰り広げる「マーヴル・スーパーヒーローズ」からボスキャラである「サノス」と「Dr.ドゥーム」、そして「ヴァンパイヤハンター」からの特別ゲスト「アニタ」が使えるコマンドを大紹介してゆきたい。

★ポイント★
ゲームを一度クリアしてから、キャラクター選択画面で（ショートカットはOFFの状態）使用コマンドを入力する。

サノス使用コマンド
↑・↑・Z・Y・Xの順に入力

Dr.ドゥーム使用コマンド
↓・↓・A・B・Cの順に入力

アニタ使用コマンド
↑・→・↓・←・↑・→・↓・←・↑と入力したあと、弱パンチ、中パンチ、強パンチ（一度押したボタンは押しっぱなし）の順に入力

3キャラともかなりの強さだ。

この画面でコマンドを入力すべし。

LOVE FOR YOU
スペシャル技の「ラブフォーユー」は人形の首が無数に飛び出す。

豪鬼召喚
アニタの必殺技の「豪鬼召喚」。メインの対空技として使える。

鈴鈴召喚
もう一つの召喚技「鈴鈴召喚」は連打でヒット数がUP。

裏技大募集「裏技a GO! GO!」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキの裏に、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名(ほしい順番に3本)をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、右の謝礼を進呈いたします。締め切りは設定しておりませんので、多数の応募をお待ちしております。

ランク	謝礼
ゴーゴーガール特級	サターンソフト2本
ゴーゴーガール1級	サターンソフト1本
ゴーゴーガール2級	図書券3,000円分
ゴーゴーガール3級	図書券2,000円分

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては、当コーナーにて採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募はご遠慮ください。

宛て先 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）「セガサターンマガジン」編集部 「裏技a GO! GO!」の係まで

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

液状の快感

第32回

作品32
「ブラッドファクトリー」
インタープレイ/EAV
1996.11.29
5,800円/SHT

血しぶきがもたらす安堵と、ポロックの力強さを考える。

珊瑚礁の島・モルジブの旅から帰って、家で「ブラッドファクトリー」をやった。血しぶきが画面のあちこちに飛び散るゲームだ。

それは昨日まで自分を包んでいたモルジブの風景とは別世界だった。モルジブには「陰」という暗いものがまったくない。太陽は明るく、海岸の砂は一点の汚れもなく白い。椰子の葉は緑に輝き、海はどこまでも青い。

そんな南の島の風景に1週間も浸り続けて日本に帰る。そしていきなり、薄暗い館で血が飛び散るゲームをする。これだけギャップのある世界だと、喉の乾きをうるおす水をゴクゴク飲んでいるような気分になる。きれいなだけの世界には、何かが「欠けている」。それが飛び散る血しぶきだとは言わないが、「ブラッドファクトリー」の「暗さ」は、モルジブ帰りのぼくには、とても新鮮だ。

ポロック作『ナンバー1』。
複雑怪奇、そして圧倒的。

このゲームでは、敵を倒すと、その体が血しぶき状になって飛んでいく。壁や床に、ビチャッと血痕が残る。それが人間の体の輪郭そのままだったりする。激しい映像だ。

もちろん実際の人間は、銃で撃ったくらいでは「血のかたまり」にはならない。肉もあるし骨もある。しかしそれが血だけになる、という極端さはプレイヤーの脳に強烈なイメージをあたえる。そもそも考えてみれば、人間の体の3分の2は水分である。だから人体は水が溜まった風船のようなもの、ということもできる。ならばその肉体が破壊されれば、血しぶきとなって飛び散る可能性も、なくはない。

黒澤明の傑作映画に『姿三四郎』というのがある。このクライマックスシーンで、刀で切られた肉体から血しぶきが飛び出す映像がある。これが、すごい。小道具として消火器でも使っているのじゃないかと思うくらい（本当に使っているのかもしれない）、傷口から激しく血が噴き出す。あのダイナミックな液体のほとばしりに「映画」という表現の力を感じたものだった。

「ブラッドファクトリー」には、黒澤明の映画と同じく、血しぶきの美学が映像化されている。

ところでこの「飛び散る」血しぶき、ぼくの中では、それが単なる人間の肉体から飛び出した液体としてだけではなく、あるアートを見た時にも似た感覚となって呼び起こされる。絵筆から絵の具が「飛び散る」光景そのものをアートにしたジャクソン・ポロックのアクション・ペインティングだ。２０世紀の現代美術を代表するポロックは、画面に絵筆をたたきつけるような激しい動作で、滴る絵の具のしずくをそのまま「美術」にした。

彼の絵は巨大で、その作品の前に立つと、こちらが圧倒されるような感覚におちいる。視界に広がる画面一杯に、絵の具が飛び散っているのだ。それは絵を描くという行為の、いちばん「始まり」の動作を形にしたもの、にも見える。またポロックは砂を画面に落として砂絵を描くアメリカ・インディアンの影響を受けていると言われている。ともかく彼の絵画には、いろいろな「思い」がつまっている。

何かを叩きつける、液体をポタポタたらす。そういう行為には、幼い頃に公園の砂場で遊んだ「遠い記憶」にも似た、気持ち良さがある。「ブラッドファクトリー」にも、そういう気持ち良さがある。

人を殺すのは悪い。当然のことだ。でも、それとゲームの中で人を殺すのは意味が違う。

ぼくたちに大切なのは「危ない」ゲームをやらないことではなくて、それが「ゲームである」ことを忘れないことだ。

ゲームなんて、所詮ゲームだ。そう思える人は、危なくない。

フセ博士
布施英利(ふせ・ひでとし)。学者・作家。東京芸術大学・大学院博士課程修了(芸術学)。モルジブに行き、イタリア系のホテルに泊った博士。レストランでは「カラマリ」(イタリア語でイカの意味)を連発。イカ好きの心を満たした。

週刊布施アカデミア
東京大学医学部助手(養老孟司研究室)として研究生活を送っていたこともある博士。9月の特集はズバリ「死体」。写真やエッセイで「死体」のリアルに迫ります。「電脳・布施アカデミア」はインターネットにある博士の仮想研究所。URLは、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia。

今週の 箱崎の母的占い

9/19(金)〜9/25(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週はバーチャファイターからアキラ・ユウキさん。お誕生日は9月23日の乙女座。体力的には問題ありませんが、いまいちノリが悪い時期のようです。基本に立ち戻って今の自分に何が足りないのか、見つめ直すときなのかもしれません。

職業は格闘家とのこと。ランニングから始めてみてはいかがでしょうか。

金運	余分な出費でサイフが大ピンチに。
健康運	足元に注意。踏ん張りが効きません。
仕事・勉強運	頭でっかちにならない。
愛情運	相棒としてはいい相手が見つかる。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子：自分以外のことについて悩まなくてはならない週と言えるでしょう。そのうえ、なかなか答えが見つからなさそうな悩みのようです。

女の子：足元のぬかるみに足を取られがちです。気を抜くとかなり深みにまで沈んでしまいますよ。気をしっかり持って、行動しましょう。

ふわふわと何をしても浮いているようなそんな感じのする週です。この状況を脱するには落ち着いて集中してできそうなことにチャレンジしましょう。勉強が嫌ならパズルなんかはどう？ 幸運の鍵は赤紫、教科書、練り込めるような柔らかな素材の3つ。生活品に自然に返るようなナチュラルなものを使ってみてはどうでしょう。

おうし座 4/21→5/21

男の子：何かをやり遂げた安堵感が味わえるでしょう。体力の余っている人は、思い切って次の仕事に取り掛かってみては？ ゆとりができますよ。

女の子：新しいことを始めるチャンスです。部屋の模様替えもいいでしょう。この機会に何か今までになかったものを取り入れると運気がアップ。

相対的に恋愛運が下降していますが、友情運はいいようです。休みの日は何も考えずに楽しんでみるのがいいのかも。何と言っても、夜は早めに帰って明日の準備をするのが吉でしょう。幸運の鍵は明るい緑、カレンダー、重ねて使えるものの3つ。よ〜く考えてみればきっと謎が解けるはずです。一つひとつ書き出してみて！

ふたご座 5/22→6/21

男の子：続けざまに用事が舞い込んできそう。今度の用事もかなりハードな予感。体調を崩さないようにペース配分を考えて行動しましょう。

女の子：つまらない嘘の積み重ねが、あなたの生活リズムを少しずつ崩してしまいそう。孤独感を味わうよりそのことを言葉にできる勇気を。

下り坂を歩み始めてしまったようです。この運気を長くするも短くするもあなた次第。太陽の朝の光を浴びて邪気を払いましょう。友人との会話に回復のきっかけを見つけ出せるかも。幸運の鍵はピンク、定規、羽のように軽いものの3つ。気分に左右されやすい双子座。楽しい気分でずっといれば自然と回復していきます。

かに座 6/22→7/22

男の子：あなたの執念がツキを呼び寄せてくれるはず。特にお金がかかった遊びには、その力が発揮されるでしょう。でも、はまらないようにね。

女の子：力がミナギっています。今のあなたなら何でもうまくこなしてしまうでしょう。それも自分でもびっくりするぐらいに。でも無理は禁物。

上に向かっている階段をじっと見つめてみましょう。何だかいい気分になってきません？ ただし、ここで決して下は見ないこと。ヘタなことをすると気分が暗くなってきてしまいますよ。幸運の鍵は明るいブルー、布製のバック、たくさんの色があるサインペンの3つ。くるくる変わる気分を色で表してみましょう。

しし座 7/23→8/22

男の子：ライバルに先を越されてしまいそう。焦れば焦るほど差は開くばかり。つまらないことは考えずに今はその差を縮めることを考えて。

女の子：丁寧に丁寧に……という心がけはいいですが、必要以上に慎重にならないで。だって、引っ込み思案な態度はあなたらしくないですよ。

小さなケガが多そうな時期です。常に、ポケットの中にばんそうこうを入れておくと役に立ちます。でも、それは集中力がかけている証拠。あなたの悪い癖が出てしまっているようです。幸運の鍵は黄色、今まで読んだことのなかった書物、回転するものの3つ。とにかく興味を引くものを探してみて。きっと何かがあります。

おとめ座 8/23→9/23

男の子：作業、勉強にとても有利な出来事が起きて、そのおかげでいい結果が収められそう。あなたがこれは、と思うことはすべて試してみて。

女の子：時間を見つけて短期間の旅行に出かけるのはどうでしょう。心に深く残る楽しい出来事が待っています。ステキな恋人ができるかも。

淡い恋の予感がします。お互いを尊敬できるようなそんないい関係。まだ芽が出たばかりですので、大切に育ててください。この時期、お金にはついてないようなので賭ごとは厳禁です！ 幸運の鍵は自然から取った色、アクセサリー、走るための靴の3つ。突然起こる、パーティーなどでのアクシデントに注意しましょう。

てんびん座 9/24→10/23

男の子：団体で活動することに縁がありそうです。結婚している人は家庭サービスに勤めるのがいいでしょう。必ず新しい目標が見えてきます。

女の子：優しさと甘さは違います。それは周りに対しても自分に対しても同じこと。今自分が何をするのがいいのかちゃんと判断するように。

得意の「まぁ、いいっか」。これをなくす努力をしたほうがよさそうです。やれることはその日のうちにちゃんとやってしまいましょう。体調もしかり、食べ過ぎ飲み過ぎにも注意して！ 幸運の鍵は市松模様、車、正しく量の計れるものの3つ。英語やフランス語などが書かれているようなものを持っているといい感じです。

さそり座 10/24→11/22

男の子：想像力が豊かになる週。あれもこれもやってみたくなります。どれか1つに絞るのが難しいなら、結果の出しやすいものからチャレンジ。

女の子：いくつか道が選択できるのなら、なるべく安全なものを選びましょう。わざと危険を選ぶのが"かっこいい"とは限らないでしょ？

勉学など着実に進歩をしているのが、自分自身でよくわかるはずです。それと、夜、お腹を冷やさないように気をつけましょう。ここで、体調を崩すとツキも一緒に逃げてしまいますよ。幸運の鍵は焦げ茶、タンス、いつの間にか溜ってしまったものの3つ。アルバムの整理をしてみたら連絡を取りたくなる相手が見つかるかも。

いて座 11/23→12/21

男の子：あなたがいいと思ったことも周りはそうは思っていないようです。ちょっとした遊びのつもりが、大変な問題に発展する危険性あり。

女の子：頑張ればきっといいことが……、手を抜けば失敗……と、わかりやすい週。今ちょっとブルーな人は少しでもいい方向に物事を考えて。

恋愛運以外は好調と言えるでしょう。全体的にあくまでも自分のペースを守っていれば問題はないはずです。賭けごとなど、普段やったことのないようなことでちょっとラッキーなことが。幸運の鍵は透明、定規、天候に左右されないところの3つ。何ごとも迷いだしたらきりがありません。そんな時はすぱっと諦めてしまえっ！

やぎ座 12/22→1/20

男の子：壊れやすい友情ばかりを当てにしていると思わぬ落し穴が待っています。他人に頼らずできるだけ自分でやってみるのがよさそうです。

女の子：話をしているうちにお互いの意見が一致。いい仕事仲間と巡り会えそうな予感。長いおつき合いになりそうなので、より深い親睦を。

言葉よりも感覚が選考していく週と言えます。相手に気持ちが伝わりにくくてイライラすることも。理解できる人が側にいるだけで、仕事の能率も運気がぐんぐんアップしていきます。幸運の鍵は朱色、小動物、少し年代を経たものの3つ。きっと、お揃いで何かを持っていたりすると、その人ともっと仲良くなれるはずです。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子：焦らずゆっくり答えを探してみましょう。それでも解決できないことは他人の手を借りるのもあり。決して諦めたりしてはダメですよ！

女の子：思い切った行動が吉と出てきます。今までの努力が認められ、ようやく軌道に乗った感覚を味わうことができるでしょう。この調子ね。

順調だったはずの計画が突然暗礁に乗り上げてしまいそう。その他、あなたの恋を邪魔するものが現れたりと運命が秋の天候のようにくるくるめまぐるしく変化します。めげずに頑張れ！ 幸運の鍵はメタリック、CDやレコード、安眠効果のあるものの3つ。魔物がうろつく時期。何はともあれ、夜は早めに寝てしまいましょう。

うお座 2/19→3/20

男の子：ようやく心の安らぎを得ることができそうです。忙しさも一段落しそう。心が満足するようなゆったりとした休日を過ごして。

女の子：生存競争に勝ち抜くだけの体力があれば今週はラッキー。今まで手に入れられなかったものまでまとめて獲得できるチャンスです。

かかっていた"もや"がようやく晴れてきそう。でも、いきなり飛び出すのは危険。そこに道があるとは限りません。ただそんなあなたの姿を見つけて注意をしてくれる人がいるようです。幸運の鍵はグレー、金属、身を守ってくれるものの3つ。安心してください、何か強い力が事故やケガからあなたを守ってくれるはずです。

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

サタマガ 誌上通信販売

SEGAのキャラクターグッズを家に居ながらにして
手に入れられちゃう要チェックのページだよ。
なるべく多くの方のご注文にお応えできるようにしていますが、
在庫の少ない商品はすぐ無くなっちゃうから早めに予約してね。

☎マークの商品は、必ず電話で在庫を確認してから申し込んでください。
※☎マークのついていない商品は右下の注文書で申し込めばOKです。

電話予約：☎03-3324-6136 月～金（祝日を除く）10:00～19:00

※掲載商品はすべて消費税込みの金額で表示してあります。
計算間違えのないように気を付けてね！

PRESENT

今号の通信販売でのお買い上げ金額（送料含む）が1万円以上の方に、もれなく「セガフリークス　ザ・カード」をプレゼント。
さらにご注文いただいた全員の中から抽選で、「ソニックグッズセット」と「バーチャファイターグッズセット」をそれぞれ1名の方にプレゼントいたします。（プレゼントの発送をもって発表にかえさせていただきます。）

LOOK!

［バーチャファイター３　限定Tシャツ　第２弾］
各キャラ200枚（シリアルNo.入り）の完全限定Tシャツ
第２弾製作決定！通販のみの限定販売です。（すべて白地にプリント）

	品名	サイズ	価格
☎	1-A. ジャッキー	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-B. サラ	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-C. ラウ	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-D. パイ	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-E. 晶	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-F. ウルフ	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-G. 影丸	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-H. ジェフリー	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-I. 舜帝	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-J. リオン	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-K. 葵	サイズ●M、L	¥3,045
☎	1-L. 鷹嵐	サイズ●M、L	¥3,045

1-A　1-B　1-C　1-D　1-E　1-F
1-G　1-H　1-I　1-J　1-K　1-L

バーチャファイター３

2. リオン　サイクリングシャツ　¥12,600
サイズ●M（胸囲84～92㎝）、L（90～98㎝）、XL（96～104㎝）

3. Win-Pc-Collection　¥2,079
VF3のデジタルガイドブック、60種以上の壁紙、14種類のアイコン。２種類のスクリーンセーバーとスタンドアップカレンダーは好きなキャラを選択できる。
Windows95専用／CD-ROM　1枚入り

2

4. ２Pジャッキー　スカジャン　¥20,790
大人気のスカジャン、リバーシブルで２通りに着られるよ。
サイズ●M、L

4

センチメンタル・グラフティ

［1/6フィギア（完成品）］

NEW **5-A. 星野明日香　¥4,179**
NEW **5-B. 永倉えみる　¥4,179**
NEW **5-C. 山本るりか　¥4,179**

5-A　5-B　5-C

★次回は、10/24発売号に掲載の予定です。楽しみに待っていてね。
リクエストやご意見もお待ちしています。

サクラ大戦

［植毛人形シリーズ］
ファン待望の植毛タイプ登場!!

	品名	価格
☎ 限定10	6-A. 真宮寺さくら（剣付）	¥3,360
☎ 限定10	6-B. 李紅蘭（チビロボ付）	¥3,360

［SEGAリアルモデルシリーズ］

品名	価格
7-A. 真宮寺さくら	¥2,079
7-B. 李　紅蘭	¥2,079
7-C. アイリス	¥2,079
8. SEGAリアルモデルシリーズプチ 帝劇プチ花組 メインキャラクター６体セット	¥1,029

6-A　6-B

［ミニキャラコレクション］

品名	価格
9-A. 其ノ壱（平服）	¥2,520
9-B. 其ノ弐（戦闘服）	¥2,520

［ジグソーパズル］

	品名	価格
☎ 限定10	10-A. 浪漫の嵐！ 1,000ピース　サイズ●50×75㎝	¥3,150
☎ 限定10	10-B. 乙女たち参上！ 500ピース　サイズ●38×53㎝	¥2,100
☎ 限定10	10-C. 真宮寺さくら 300ピース　サイズ●26×38㎝	¥1,575

7-C

品名	価格
11. シールコレクション　壱･弐セット	¥1,260
12. Wシールポストカード	¥2,100

9-A　9-B　8

10-A　10-B　10-C

LAST BRONX －東京番外地－

13. オーキッズ　チビTシャツ　¥3,045
カラー●ピンク、ブルー
サイズ●M、L

14. 新宿MAD　Tシャツ　¥3,045
サイズ●M、L

13　14

ご注文・ご入金第１次締切：9月30日　　第１次分商品発送：10月下旬頃
最終締切：10月31日［最終締切日までににまでに入金確認ができないとキャンセル扱いになります。注意!］最終締切分商品発送：11月下旬頃
※ただし限定数に達した商品は、締切日前でも終了させていただきます

※誌上通信販売で扱って欲しいキャラ、商品、その他ご意見ご希望をお待ちしています。下記住所までお送り下さい。

新世紀エヴァンゲリオン

☎ **15. 綾波レイ ソフトビニール製胸像** ¥13,440
塗装済完成品
サイズ●高さ約25センチ
原型製作：あげたゆきを

☎ 限定10 **16. 惣流・アスカ・ラングレー ジグソークロック** ¥3,150

[SEGA リアルモデルシリーズ]

- 17-A. 初号機 ¥2,079
- 17-B. 零号機改 ¥2,079
- 17-C. 弐号機 ¥2,079
- 17-D. 零号機 ¥2,079
- 17-E. 参号機 ¥2,079
- 17-F. 暴走初号機 ¥2,079
- 17-G. 量産機 ¥2,079
- 17-H. 使徒サキエル ¥2,079
- 17-I. 使徒ゼルエル ¥2,079

[Tシャツ]

18-A. LILITH ¥3,990
カラー●ブラックのみ　サイズ●M、L

18-B. EVA HEAD-T (00) ¥3,360
カラー●ロイヤルブルーのみ
サイズ●M、L

18-C. EVA HEAD-T (02) ¥3,360
カラー●レッドのみ　サイズ●M、L

18-D. EVA HEAD-T (13) ¥3,360
カラー●ブラックのみ　サイズ●M、L

18-E. EVA HEAD-T (JA) ¥3,045
カラー●ホワイトのみ　サイズ●M、L

電脳戦機バーチャロン

[SEGA リアルモデルシリーズ]

- 19-A. テムジン ¥2,079
- 19-B. バイパーII ¥2,079
- 19-C. ライデン ¥2,604

SONIC

[Tシャツ]

20-A. グラデーション ¥3,045
カラー●パープル、グリーン、ホワイト
サイズ●L

20-B. メタリック ¥3,045
カラー●ブラック、グリーン、ブルー
サイズ●L

20-C. シグナル ¥3,045
カラー●イエロー、ホワイト、グリーン
サイズ●L

20-D. フェイス ¥3,045
カラー●レッド、パープル、ブラック
サイズ●L

21. デニムシャツ　変身 ¥5,145
カラー●ブルーのみ
サイズ●M、L

22. ぬいぐるみ（大） ¥9,240
サイズ●約75センチ

23. ぬいぐるみ（小） ¥2,625
サイズ●約25センチ

24. Zippoライター　回転 ¥7,140

25. ワッペンセット ¥8,820
アイロン接着タイプ　12p入り
壁掛け用ポケット（透明ビニール製）をもれなくプレゼント

SEGA フリークス・ザ・カード

- 26-A. SELECTION 1　1箱 ¥9,450
- 26-B. SELECTION 1　10袋 ¥3,150
- 27-A. SELECTION 2　1箱 ¥9,450
- 27-B. SELECTION 2　10袋 ¥3,150
- 28-A. SELECTION 3　1箱 ¥9,450
- 28-B. SELECTION 3　10袋 ¥3,150
- 29. セガフリークス専用ファイル ¥1,575

★次回は、10/24発売号に掲載の予定です。楽しみに待っていてね。リクエストやご意見もお待ちしています。

お申し込み方法

★ご注文＆お支払い

☎マークの商品は必ず電話で在庫をご確認の上お申し込みください。電話予約をせずにご入金いただき、限定数を上回ってしまった場合、商品代金のみのご返却となりますのでご注意ください。

代金先払いになっております。お支払い方法によってご注文方法が異なりますので、お間違えのないようお願いいたします。
※いずれも手数料をご負担ください。

●銀行振込
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、官製ハガキに貼付、または封書にてご郵送ください。ＦＡＸも受け付けます。
②合計金額を下記口座宛にお振り込みください。
三和銀行　永福町支店　普通口座　1055534
口座名義　株式会社ミントスタッフ

●郵便振替
①もよりの郵便局に備え付けてある振り替え用紙の通信欄にご注文商品の「商品番号、商品名、カラー、サイズ、数量、予約した方は予約番号」をご記入の上、合計金額を添えて下記口座宛にお手続きください。
口座番号　00190-8-75235
株式会社ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係

●現金書留
①右の注文書、またはコピーに必要事項をご記入の上切り取り、現金書留封筒に合計金額の現金とともに入れてご郵送ください。
※お釣りのないようにお願いします。

送り先／〒156 世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F
株式会社ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係

※締切日までに入金が確認されませんとキャンセル扱いになりますので、なるべく1週間前までにお手続きをお済ませくださるようお願いいたします。

☎マーク以外の商品は充分にご用意していますが、万が一品切れになってしまった場合には、お申し込み代金をご返却させていただきます。あらかじめご了承ください。

■配送手数料：全国一律、注文個数に関わらず650円です。
■商品の交換・返品・商品に不都合のあった場合、商品到着後10日以内に送料着払いでご返送ください。

※お客様のご都合で交換をご希望の場合は、送料はすべてお客様負担になります。またご返金の場合、商品代金のみのご返金になります。

「サタマガ」10/3・9号　通信販売注文書

商品No.	商品名	サイズ	カラー	単価	数量	小計
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
				円		円
配送手数料				650円	―	650円

■配送手数料は全国一律、注文個数にかかわらず650円です。
合計金額が1万円以上の方にもれなく限定販売の「セガ・フリークスカード」をプレゼントします。→ 総合計　円

フリガナ 住所（お届先）	〒				Tel.（　　） 昼間の連絡先 Tel.（　　）
フリガナ 氏名		性別 男・女	年齢　歳	職業	電話予約（未・済）

代金は（1.銀行振込　2.郵便振替　3.現金書留）で送金します。

予約番号 10

ここにご記入いただいた先へ商品をお届けいたしますので、はっきりとお書きください。　※コピー使用可

予約・注文受付　（株）ミントスタッフ「サタマガ」通信販売係
〒156 世田谷区松原1-38-28 松原片桐屋ビル3F
TEL:(03)3324-6136　FAX:(03)3324-6107

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A･RPG…アクションロールプレイング／S･RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
9月	25日	新世紀エヴァンゲリオン デジタル･カード･ライブラリ	4,800円	セガ	ETC	
	25日	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	5,800円	セガ	SPT	
	25日	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテインメント	SHT	
	25日	卒業S	6,800円	NECインターチャネル	SLG	18推
	25日	維新の嵐	6,800円	光栄	SLG+RPG	
	25日	出動！ミニスカポリス（通常版)	4,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	出動！ミニスカポリス（初回限定版）	6,800円	Sada Soft	ETC	
	25日	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	3,000円	Sada Soft	ETC	
	25日	ゼルドナーシルト	6,800円	セガ	S･RPG	
	25日	ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
	25日	桃太郎道中記	6,800円	ハドソン	TAB	
	25日	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	6,800円	バンダイ	SHT	
	25日	メックウォリア2	5,800円	バンダイビジュアル/アクティビジョン	SHT	
	25日	スーパーロボット大戦F	6,800円	バンプレスト	S･RPG	
	25日	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	5,800円	バンプレスト	SHT	
	下旬	i miss you.	1,980円	コンパイル	ETC	
10月	2日	サムライスピリッツ 天草降臨	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	2日	サムライスピリッツ 天草降臨お買い得セット(拡張RAMカートリッジつき)	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM
	2日	きゃんきゃんバニー・エクストラ	6,800円	キッド	ADV	18推
	2日	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	5,800円	KSS	格闘ACT	
	2日	ウイニングポスト ファイナル'97	6,800円	光栄	SLG	
	2日	毛利元就 ～誓いの三矢～	7,800円	光栄	SLG+RPG	
	2日	全国制服美少女グランプリ ファインドラブ	4,800円	ダイキ	PUZ	18推
	9日	あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED	5,800円	アスク講談社	格闘ACT	
	9日	デザエモン2(DEZA 2)	5,800円	アテナ	SHT	マウス、FDD
	9日	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖 <金>	5,800円	ジャレコ	ACT	
	9日	Tactics Formula	5,800円	セガ／アキ	TAB	マルチ
	9日	デッド オア アライブ	5,800円	テクモ	格闘ACT	
	16日	ジーベクター	5,800円	ソフトオフィス	SHT	
	16日	Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～	6,800円	日本物産	TAB	18推
	16日	Tactical Fighter	6,800円	メディアリング	育成SLG	
	23日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	5,800円	セガ	格闘ACT	
	23日	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	5,800円	セガ	ACT	
	23日	ぱずてるみゅーず	4,800円	ソフトオフィス	PUZ	
	23日	仮面ライダー作戦ファイル1	6,800円	東映ビデオ	ETC	
	23日	銀河英雄伝説 PLUS	5,800円	徳間書店	SLG	
	23日	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	パック・イン・ソフト	PUZ	マウス
	23日	スティープ・スロープ・スライダーズ	5,800円	パック・イン・ソフト	SPT	
	23日	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
	30日	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	4,800円	セガ	PUZ	

発売日		タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月	30日	CULDCEPT	5,800円	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ、FDD
	30日	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
	30日	レイヤーセクションII	5,800円	メディアクエスト	SHT	
	下旬	RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②
	下旬	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	未定	ビスコ	TAB	
	未定	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
	未定	トランスポート タイクーン	6,800円	イマジニア	SLG	
	未定	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン/ヒューネックス	恋愛RPG	
11月	6日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
	6日	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	
	6日	ファルコムクラシックス（初回生産限定スペシャルディスク付）	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	②
	6日	ツタンカーメンの謎～アンク～	6,800円	レイ	ADV	②
	13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	4,800円	セガ	ETC	
	13日	★テラ ファンタスティカ（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SLG	
	13日	★プロ麻雀 極S（セガサターンコレクション）	2,800円	アテナ	TAB	
	13日	★機動戦士ガンダム（セガサターンコレクション）	2,800円	バンダイ	ACT	
	13日	★TETRIS S（セガサターンコレクション）	2,800円	BPS	PUZ	
	13日	★ソード&ソーサリー（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	RPG	
	13日	蒼空の翼 －GOTHA WORLD－	6,800円	マイクロネット	SLG	②
	14日	ザ・スターボウリング	6,800円	ユーメディア	SPT	
	20日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	5,800円	セガ	SLG	
	20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
	20日	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A･RPG	
	20日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	6,800円	リバーヒルソフト	SLG	
	27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	4,800円	セガ	ACT他	
	27日	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	
	27日	セツ風の島物語	6,800円	エニックス	A･RPG	
	27日	貞本義行 イラストレーションズ	4,800円	ガイナックス	ETC	
	27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	7,800円	カプコン	格闘ACT	[illegible]
	27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明	4,800円	コナミ	RPG	
	27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	3,000円	Sada Soft	ETC	
	27日	メッセージ・ナビ	5,800円	シムス	ETC	
	27日	TILK～青い海から来た少女～	6,800円	TGL	S･RPG	
	27日	バブルシンフォニー	3,800円	ビング	PUZ	
	27日	★馬なり1ハロン劇場	5,800円	マイクロビジョン	SLG	
	未定	ガイアブリーダー	5,800円	アスペクト	SLG	
	未定	デビルサマナー ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
	未定	センチメンタルグラフティ	7,400円	NECインターチャネル	SLG	②
	未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
	未定	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFRICT-	5,800円	ズーム	対戦格闘	
	未定	ネクストキング 恋の千年王国	6,800円	バンダイ	恋愛SLG	
	未定	★ネクストキング 恋の千年帝国（限定版）	7,800円	バンダイ	恋愛SLG	[illegible]
	未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
	未定	魔法学園ルナ！	6,800円	角川書店	RPG	
12月	4日	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
	4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	
	4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	
	4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	
	4日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランド カンパニー	SLG	[illegible]
	4日	SAVAKI(サバキ)	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
	4日	デジグ トーマス～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	4日	デジグ ラッセン～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
	4日	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
	4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	3,000円	Sada Soft	ETC	
	4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
	11日	マリア 君たちが生まれた理由	6,800円	アクセラ	ADV	
	11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	3,000円	Sada Soft	ETC	
	11日	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
	11日	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special	5,800円	フォグ	ADV	18推
	11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	2,980円	メディアワークス	ETC	
	11日	放課後恋愛クラブ一恋のエチュードー	未定	サンソフト	恋愛SLG	
	18日	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
	18日	ファーランドサーガ	6,800円	TGL	S･RPG	
	18日	テクストート・ルド ～アルカナ戦記～	5,800円	パイ	SLG	
	18日	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	②
	18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	3,000円	Sada Soft	ETC	
	18日	UNIVERSAL NUTS(ユニバーサルナッツ)	未定	レイ・アップ	ADV	
	上旬	反射でスパーク!	5,800円	ジーク	ACT	
	中旬	ティンクルスタースプライツ	5,800円	ADK	SHT	
	未定	シャイニング・フォースIII シナリオ1(仮称)	4,800円	セガ	S･RPG	
	未定	SONIC R(仮称)	5,800円	セガ	ACT	マルコン
	未定	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	5,800円	イマディオ	RPG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
12月 未定	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
未定	プリズナー オブ アイズ(仮称)	5,800円	エクシングエンタテイメント	ADV	
未定	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	7,800円	エルフ	ADV	[illegible]
未定	メタルフィスト	5,800円	EAV	ACT	
未定	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
未定	ソロ・クライシス	5,800円	クインテット	SLG	
未定	水滸伝～天尊一0八星～	7,800円	光栄	SLG	
未定	COTTOn2	5,800円	サクセス	SHT	
未定	★ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
未定	ジュンクラシックC.C.＆ロペ倶楽部	6,800円	T&Eソフト	ゴルフ	
未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	[illegible]
未定	東京幻夢大学(仮称)	5,800円	ナグザット	ADV	
未定	大江戸ルネッサンス	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
未定	R?MJ　The Mistery Hospital(仮称)	6,800円	バンダイ	ADV	
未定	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
未定	NOON(ヌーン)	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
未定	クロック！　バウバウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
未定	悪魔全書2（仮称）	未定	アトラス	ETC	
未定	忍ペンまん丸	未定	エニックス	ACT	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
未定	アルカナ ストライクス	未定	タカラ	TAB	
未定	湾岸トライアルLOVE	未定	パック・イン・ソフト	RAC	ハンドル
未定	★サターンボンバーマン　ファイト!!	未定	ハドソン	ACT	マルチ
今秋 未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
未定	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン/NMS	SHT	
未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
未定	Wizardry ネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
今冬 未定	AZEL ―パンツァードラグーンRPG―	6,800円	セガ	RPG	マルコン
未定	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ETC	マルコン
未定	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
未定	Warrz(ワーズ)	6,800円	セガ/ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
未定	ジャングルパーク(仮称)	4,800円	BMGジャパン	ACT	
未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	未定	アスミック	ACT	
未定	七つの秘館　戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
未定	サイキックフォース	未定	ソフトバンク	格闘	
未定	スーパーロボット大戦F～完結編～(仮称)	未定	バンプレスト	S・RPG	
97年末 未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
97年内 未定	Wizard's Harmony2	5,500円	アークシステムワークス	育成SLG	
未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
未定	モトクロス(仮称)	未定	ココナッツジャパンエンターテイメント	RAC	
未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	未定	ハドソン	ADV	④
98年1月 未定	★パチンコホール新装大開店	6,800円	EAV	SLG	
未定	★卒業アルバム(仮称)	3,800円	小学館プロダクション	ETC	
未定	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
未定	★魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	未定	NECインターチャネル	ADV	
98年2月 未定	慟哭　そして…	未定	データイースト	ADV	18推
未定	★白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	6,800円	ハドソン	RPG	②
98年3月 未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
98年4月 未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
[illegible] 未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
未定	クーリエ・クライシス(仮称)	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
[illegible] 未定	LOOSE(仮称)	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
来春 未定	CHiLL（チル）	5,800円	EAV	SPT	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	WORLD SOCCER RPG(仮称)	未定	エニックス	SPT+RPG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
来春 未定	頭文字D　公道最速伝説	未定	講談社	RAC	
未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3(仮称)	未定	コナミ	ADV	
未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	
未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ	SLG	18推
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
未定	悠久幻想曲2(仮称)	未定	メディアワークス	SLG	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
来夏 未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3(仮称)	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
98年内 未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	Jリーグエキサイトステージ V1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	☆フォトジェニック（通常版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
未定	★フォトジェニック（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
未定	☆ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
発売日未定 未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	ウォークラフト2	5,800円	EAV	SLG	
未定	ライデンファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	格闘ACT	②
未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	麻雀学園祭一初回限定プレミアムパック一	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	
未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ(仮称)	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
未定	ダービースタリオン(仮称)	未定	アスキー	SLG	
未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	未定	SNK	格闘ACT	RAM
未定	ドラゴンナイト4	未定	NECインターチャネル	S・RPG	18推
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	18推
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
未定	バトルガレッガ	未定	EAV	SHT	
未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
未定	スレイヤーズ ろいやる2(仮称)	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店／ゲームアーツ	RPG	
未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	[illegible]
未定	バイオハザード２	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	[illegible]
未定	GUNGRIFFON II (仮称)	未定	ゲーム アーツ	SHT	
未定	バーチャパーク〝THE FISH〟	未定	光栄	ETC	
未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	実況Jリーグサッカー	未定	コナミ	SPT	
未定	実況パワフルプロ野球'97(仮称)	未定	コナミ	SPT	
未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール(仮称)	未定	J・ウィング	ETC	
未定	現代大戦略　Strikes(仮称)	未定	システムソフト	SLG	
未定	ワイプアウトXL	未定	ソフトバンク	RAC	
未定	E・TUDE～エチュード～(仮称)	未定	拓洋興業	ADV	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	USドラッグチャンプ(仮称)	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301　SQ(仮称)	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランドカンパニー	RPG	
未定	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	未定	バンダイ	SLG	
未定	たまごっち(仮称)	未定	バンダイ	SLG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET(仮称)	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイI ブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

セガサターンマガジン

リニューアル記念 特別読者 大プレゼント!!

ご好評にお応えして、今回も特大プレゼントをお送りします。プライズ物のエヴァンゲリオングッズなど、ファン垂涎の一品を数多く取りそろえました！

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月10日(当日消印有効)発表は本誌'97年Vol.36の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL　03-5642-8185）

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを1本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年9月19日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 「エヴァンゲリオン」ポスター ●各1名 非売品／提供:セガ

全10種。なかなか全部は集めにくいもの。こいつで最後の一枚をゲットだ!! どのポスターが欲しいか記号を書いてね。A～Jまであるよ。

A B C D E F G H I J

3 「新世紀エヴァンゲリオン」マグカップ ●各1名 非売品／提供:セガ

どれもかわいいでしょ？エヴァ友達が集まったらこれでサービス。もったいなくてできないか。

4 「新世紀エヴァンゲリオン」マスコットホルダー ●1名 非売品／提供:セガ

2頭身がカワイイでしょ？　キーホルダーはセットでプレゼントしちゃいます。

5 「新世紀エヴァンゲリオン」パブミラー ●各1名 非売品／提供:セガ

ステキなイラスト入りのミラーは、お部屋のインテリアにピッタリ。

6 「新世紀エヴァンゲリオン」ジッパーフィギュア ●10名 非売品／提供:セガ

ボタンやジッパーにワンポイントのアクセントはいかが？　なにげないオシャレです。

7「新世紀エヴァンゲリオン」綾波レイソフトフィギュア●各1名

非売品／提供:セガ 綾波ファンにはたまらないでしょ。机の上にかざってね♡

8「サムライスピリッツ天草降臨」ポスター●3名

非売品／提供:SNK

美しいイラストのポスターをプレゼント。紙質も和風(?)でイラストにピッタリ。

近日登場の過激なレースゲームはスカっとするには最適だぞ!! ロゴ入りのカッコイイTシャツを早くもゲットだ!!

9「MOTER RAID」Tシャツ●3名

非売品／提供:セガ

10「スーパーロボット大戦F」ソフト●10名

9月25日発売予定／提供:バンプレスト

来週発売予定の「スーパーロボット大戦」シリーズ最新作をなんとプレゼントしちゃうのだ!! 予約した人も、保存用にもう一枚！

11「七ツ風の島物語」ソフト●5名

11月27日／提供:エニックス

今秋発売になる、話題のアドベンチャーRPGソフトをプレゼントしちゃうぞ!! ガープ博士と物語を冒険しよう!!（ソフトの発送は発売後になります。）

13「センチメンタルグラフティ」ポートレートコレクション●5名

提供:センチメンタルグラフティファンクラブ

12人の女の子が1人ずつ描かれたポートレートは、ファンならずともコレクションしておきたい品でしょう。額に入れて飾るもよし！ 大事に保管するもまたよし……なのだ。

12「黒の断章」ポスター●5名

非売品／提供:OZクラブ

話題のホラーアドベンチャーはもう体験したか!?

9月5日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
山形県・島田孝司、千葉県・橋中勇司、大分県・香川研二、岩手県・大前田健司、千葉県・横田潤輔、静岡県・原泰介、愛媛県・久保田修二、新潟県・諸星雄哉、埼玉県・岡田修三、大阪府・中野康仁、兵庫県・鹿島騰児、埼玉県・勝俣亮二、群馬県・本巣義行、茨城県・柴田春樹、長野県・本田恭輔、静岡県・高橋美紀、岡山県・寺島悠太、福島県・佐々木逸、神奈川県・今宮良介、島根県・宮田理

②鈴木裕十名越稔洋直筆サイン色紙（3名）
宮城県・佐藤浩、兵庫県・友定俊彦、鹿児島県・千方雄治

③ソニックチームサイン色紙十サイン入りぬいぐるみセット（1名）
埼玉県・川島国明

④「ラングリッサーⅣ」テレカ（3名）
東京都・島本裕香利、大阪府・川島栄介、宮城県・本旗英二

⑤「オウガバトル」メタルフィギュア（1名）
東京都・中嶋明平

⑥「ファンタズム」セット（10名）
千葉県・千葉貴史、埼玉県・高坂克美、兵庫県・柴秀浩、埼玉県・清水貞男、東京都・笹森勇喜雄、千葉県・笠原聖義、東京都・松下千恵、鳥取県・須崎大志、長崎県・島田洋二、神奈川県・三ノ輪賢次

⑦「大運動会」Tシャツ（2名）
神奈川県・新井覚、愛知県・木村隆史

⑧「奥菜恵」テレカ（5名）
東京都・土方俊二、埼玉県・河原収、埼玉県・中野博之、広島県・西本充利、岐阜県・小林達哉

⑨SS JOYPAD AI（3名）
神奈川県・松浦清成、奈良県・森田達哉、東京都・樽川美由紀、

⑩「タクティカルファイター」ポスター（10名）
大阪府・西村琢也、愛媛県・徳永智昭、千葉県・仲澤真一、鹿児島県・杉山浩一、岡山県・遠藤亨史、香川県・比沢憲司、宮城県・阪本周一、新潟県・友部一秋、石川県・小原知也、鳥取県・佐川亮次、愛媛県・三宅厚喜

⑪「EVE burst error」クリアファイル（3名）
愛知県・渡部修一、秋田県・高橋永幸、埼玉県・若山卓司、

⑫ザ・メイキングオブ「アルバム倶楽部ー胸キュン@セントポーリア女学院ー」（5名）
愛知県・鵜飼直嗣、静岡県・大沼一裕、茨城県・吉田和浩、富山県・高木則彦、福岡県・尾上祐一郎

⑬「ライフスケイプ2　ボディバイオニクス～驚異の小宇宙人体～」ソフト（3名）
東京都・柴田幸太郎、長崎県・永田光司郎、秋田県・三浦栄悦、

⑭「街」テレカ（5名）
石川県・橋本雄哉、神奈川県・皆川一也、東京都・大橋亮介、宮城県・高橋洋次、群馬県・佐々木淳

⑮「フォトジェニック」ポスター（10名）
大阪府・奥友裕也、東京都・前川知治、佐賀県・大田賢治、岡山県・本島秀介、高知県・飯田洋佑、神奈川県・鈴木伸明、福岡県・江島義孝、香川県・森宏、兵庫県・井澤敦、新潟県・平岡誠

全15種類！どんどん応募しよう!!

SEGA SATURN MAGAZINE

特別企画

9月5日号
9月12日号
9月19日号
9月26日号
10月3・10日号
連続企画!!

オリジナルテレホンカード

応募者全員サービス!!

◆いよいよ ラストチャンス!!◆

応募方法はP147にあるぞ!!

1 ジャッキー&ダッチヴァイパー

4 スレイヤーズろいやる

7 闘神伝

8 ティンクルスタースプライツ

9 ラングリッサーⅣ

12 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO

13 サイバーボッツ

14 サムライスピリッツ天草降臨

※デザインおよび一部イラストは仮のものです。

2 ソニック

3 グランディア

5 QUIZ なないろDREAMS 虹色町の奇跡

6 ザ・キング・オブ・ファイターズ

10 ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～

11 超時空要塞マクロス ～愛・おぼえていますか～

15 ルナ シルバースターストーリー

リニューアルを記念して、セガサターンマガジンならではのオリジナルテレホンカードを応募者全員にサービス。9月5日号・9月12日号・9月19日号・9月26日号・10月3・10日号のいずれかに付いている応募券を2枚集めて申しこもう！ 貴重なテレカをゲットするチャンスを逃すな!!
前号の応募券を貼って応募してください。応募券が2枚ないものは無効です。

応募方法はP147をよく読もう!!

※応募券は2号分必要です。必ず2号分の応募券を集めて申し込んでください組合わせは自由です。

キリトリ線

応募券

セガサターンマガジン
オリジナルテレカ
全員サービス応募券
10月3・10日号

もう1枚
応募券を
お貼りください

INFORMATION

東京ゲームショウ直後の熱気もひと段落、史上最強といわれる今年末のラインナップの最新情報を盛り込み大贈ページでお届けした合併号、いかがだったでしょうか。次号も、サターンの最新情報満載！ いつもの290円でお届けします。

STAFF
編集長 近藤 裕／副編集長 西村 亨／編集 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 松本真弓 関 則義 遠藤恭子／編集協力 ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／アシスタント 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 渡辺学 田代泰之 伊藤政明 八板孝夫／ライター 佐々木功一 戸塚井一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・びー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 石埜三千穂 内田 聡 Ron Demand（岩片 翼 酒井裕昌）緒形光哲 金万義弘 福永 寿／レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 トム 嵩西義明 スタジオキャップ／フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 都留英一 松永和章 遠藤 勝 青木直樹 守屋貴章／イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／写植 ケイズグラフィック 三共社／DTP リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／校正 フィールドアップ／広告営業 峯尾咲紀子 辻順一 青木香織 森脇有香／広告進行 坂田和香子／販売営業 平山明徳／印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。1カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン10月17日号は
10月3日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

SEGA SATURN

怒首領蜂 DODONPACHI

アーケード版「怒首領蜂」スタッフによる移植が実現!

怒首領蜂 ハイスコアアタックキャンペーン開催!

応募締切日
'97年10月31日(金)消印有効

優勝者には「怒首領蜂キャンペーン特別アレンジバージョン基板・コントロールボックス」&「アトラス公認認定証」をプレゼント!さらに上位100名様にも「順位入り認定証」をプレゼント!

詳しくは製品内の応募要項をご覧ください。

※画面写真は「怒首領蜂キャンペーン特別アレンジバージョン基板」のものです。

1位 流星 野郎 DODONPACHI TYPE-A 350.000.000

コントロールボックス
怒首領蜂キャンペーン特別アレンジバージョン基板

アトラス公認認定証(真ちゅうメッキ製)
※「認定証」の仕様は若干異なる場合があります。

●セガサターン専用CD-ROM ●縦方向シューティング(1~2人用) ●希望小売価格 5,800円(税別)

■タイプが異なる3種類からの自動選択が可能!
■前作「首領蜂」で好評だった「マルチボンバーシステム」「ゲットポイントシステム」は健在!

好評発売中

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

〔ご利用方法〕1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、「更にボックス情報を取り出す場合は~」とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押して下さい。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00~18:00 祝祭日除く インターネットアドレス http//www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS